X360精英版正式发表！新栏目“游戏进行时”开办！

Tot.175

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



特别企划
命运的神曲
被篡改的魔神传说

新闻专题
索尼危机
是复兴的阵痛还是灭亡的前兆？

真·风神制作

走出古墓
本刊特约记者专访德国Eidos

马里奥索尼克联手打造北京奥运会游戏

攻略透解
无双大蛇
王国之心II最终混合版+
银河游侠导演剪辑版
迷失蔚蓝2

Gamehalo DVD mini

至激游戏点评战神II

北斗神拳 究极连技演示

新游戏影像

横行霸道IV／加勒比海盗 世界尽头





Gamehalo DVD mini 战神II海报 赠品

2007.5A 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
09>
9 771008 060006


PSP VOL.01
游戏典藏专辑
37款热门游戏强势收录/7款中文大作倾情逢上
300余张养眼壁纸为您呈现/29款实用软件全面武装你的小P
320分钟人气美剧火热连载
4DVD
重拳出击!
《怪物猎人 携带版 2nd》中日文双版本
《怪物猎人P2》官方OST
赠品 《怪物猎人 携带版 2nd》主题贴纸
所有软件均有PSP电子版详细使用说明 所有游戏均经实机测试可用
现已上市
各地报刊亭销售中


带你进入《战神II》诗史般的世界中与神共舞
全112页官方原画设定珍藏画册
收录大量从未公开的游戏画稿
现 已 上 市
各地报刊亭销售中
现在成为战神II的FANS还不晚!
战神
封神画集
神罚战曲
CD
游戏主创人员讲述每张画稿背后的故事
神罚战曲CD收录《战神 II》官方原声CD,聆听斯巴达人无尚的荣耀

上海大学招生公告

游戏影视动画专修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。

国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与国内著名专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第十八期班），有关事宜公告如下：



招生计划：

专业：三维游戏动画专业研修班

学制：全日制一年，1080课时 招生人数：50

培养目标：培养传统美学素养，系统了解游戏制作理论与传统动画技巧，全面掌握游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、动画与音效合成等专业技能。



专业：三维影视动画专业研修班

学制：全日制一年，1080课时 招生人数：50

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握角色设计、建模、材质、灯光、贴图、场景、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作等专业技能。

开学时间：2007年5月31日　　报名截止日：2007年5月24日

招生对象：

高中以上学历，年满18周岁。对游戏影视动画有强烈的兴趣和爱好者。

教学地点：

上海市中山北一路1200号(甘河路8号)上海大学文学院成教部。



证书：

完成学业通过考核者将颁发上海大学结业证书和CIA专业认证证书以及上海多媒体紧缺人才岗位资格证书，同时可组织参加MAYA和3ds max国际认证考试。



主要师资：

由上海大学与CIA数码联合组成强大的师资团队，具备丰富教学经验及专业制作经验。孟老师精通MAYA，曾为盛大《传奇》游戏特效主创，在影视制作领域有很深的造诣；张老师曾制作过包括《宝莲灯》、《西游记》、《少林小子》、《我为歌狂》等著名动画片；王老师在游戏动画和建筑设计方面是国内权威专家，曾担任多家公司艺术总监。学院还将聘请国际国内知名专家客座指导。

就业：

毕业后成绩合格者择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

CIA 荣获2006年中国计算机用户协会最佳培训质量奖，最佳游戏师资奖；上海市数字媒体紧缺人才培训工程指定合作单位

咨询热线：021-65607893　　报名地址：上海市中山北一路1200号(甘河路8号)3号楼702室

E-mail：zhaosheng@cia-china.com　　详情请登录：www.cia-china.com

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
总第175期 TV GAME半月刊
2007年5月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

5A
COVER STAFF

封面用图：王国之心 II 最终混合版+
设计总监／封面设计：Jason
©Disney Enterprises.Inc.Developed by Square Enix/Jupiter



CONTENTS Part 1



特别企划 P.47
命运的神曲
被篡改的魔神传说



特稿 P.18
Eidos：走出古墓
本刊特约记者专访德国Eidos

游戏情报站
PS3登陆欧洲，首发两日销量突破60万！ 4
梦幻共演！马里奥、索尼克齐聚北京奥运会！ 5
X360精英版正式公布，4月底推出 6
纽约？自由城？《横行霸道IV》正式公开！ 7

前线狙击
皇牌空战6 解放的战火 26
战国BASARA 2 英雄外传 28
宝岛Z 30
SD高达G世纪 交叉推进 31

研究中心
最终幻想XII 86
龙影符 88
战神 II 92

攻略透解



P.60 王国之心 II 最终混合版+



P.68 银河游侠 导演剪辑版



无双大蛇 P.73



迷失蔚蓝2 P.82

游戏立方
多边共享区 40
游戏军火库 43
问题小卖部 44
掌机市场扫描 46

特快专递
VR网球3 54

全·新·栏·目
游戏进行时 P.56

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏(含动作射击游戏)	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟、战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS 神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品



信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

中国电视游戏第1刊
游戏机实用技术

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负一投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权一对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS
Part 2

固定栏目

新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	11	自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	100
排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	24	读编往来	读者与编辑的轻松交流	103
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	32	小编寄语	倾听小编们的生活感悟	106
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	36	360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	108
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	97	新作发售表	近期即将发售的游戏列表	110
游戏动漫园	游戏与动漫的互动	98	编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	112

Gamehall | DVD mini | 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehall 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！








加勒比海盗 世界尽头


蜘蛛侠3


瑞奇与叮当 未来毁灭器

特别鸣谢：www.levelup.cn 部分资源和游戏试玩提供

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

SD高达G世纪 交叉推进	31
暴风雨漂移拉力	59
龙珠Z 遥远的悟空传说	57
美妙世界	34
前线任务 1ST	37
迷失蔚蓝2	82
最终幻想XII 亡灵之翼	32
最终幻想 水晶编年史 命运之轮	33

PS2

北斗神拳 审判苍双星 拳豪列传	37 光盘
经典传说 Vol.2	33
龙影符	39 88
史上最强弟子兼一 激斗！诸神黄昏八拳豪	37 58 光盘
王国之心 II 最终混合版+	36 60
无双大蛇	36 73
银河游侠 导演剪辑版	37 68
幽灵骑士	59
战国BASARA 2 英雄外传	28
战神 II	92 光盘
最终幻想XII	86

PS3

多罗电视台	59
横行霸道IV	光盘
加勒比海盗 世界尽头	35 光盘
科林麦克雷拉力：尘土飞扬	35
瑞奇与叮当：未来毁灭器	光盘
铁拳5 暗之复苏	57
蜘蛛侠3	光盘

PSP

DJ MAX 携带版 2	36
超杰交融	56
怪物猎人 携带版 2nd	58
斯巴达300勇士：光辉进军	56
铁拳 暗之复苏	57

Wii

宝岛Z	30
目标！钓鱼大师！	33
塞尔达传说 黄昏公主	38
战国BASARA2 英雄外传	28

X360

VR网球3	36 54
霸王	35
宝贝万岁	58
飞驰竞速2	32
横行霸道IV	光盘
皇牌空战6 解放的战火	26
加勒比海盗 世界尽头	35 光盘
金刚	58
科林麦克雷拉力：尘土飞扬	35
忍者神龟	37
先祖之魂 失落的传承	34
幽灵行动：尖峰战士2	58
蜘蛛侠3	光盘

收藏者：

收藏日期：

新闻 综述 评论

游戏情报站

GAME NEWS STATION

GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

NEWS SUMMARIZATION CRITICISM

特报

PS3登陆欧洲 首发两日销量突破60万！

2007年3月23日，几经挫折之后，PS3终于登陆欧洲，索尼在欧洲各国以及澳大利亚等地区举办了规模盛大的首发仪式。SCE全球制作室总裁菲尔·哈里森表示：“欧洲是三大市场之一，也是最重要的一个市场，我们之所以在首发当日提供如此之多的出货，甚至达到我们公司历史上前所未有的水平（相对欧洲地区而言），就是因为我们对这个市场非常重视。”索尼为欧洲地区的PS3首发准备了100万台的首批发货量，成为欧洲游戏历史上首批发货量最大的主机。

由于供货量充足，欧洲地区的PS3首发没有出现日本和美国地区的缺货情况，并且由于很多玩家都已经提前订购，因此部分地区的首发活动出现了较为冷清的局面。尽管如此，欧版PS3的首发还是相当成功的，英国市调机构Chart Track的数据显示，PS3在英国首发两日内的实际销量是16.5万台，成为英国游戏历史上首发销量最高的电视游戏机。此前的记录保持者是Wii，该主机在英国首发两日的销量为10.5万台。另据BBC报道，PS3在欧洲首发前两日实际销量超过60万台。

与其他地区的情况不同，欧版PS3的软件销售情况也十分出色。Chart Track的数据显示，PS3在英国的软硬件销售比例为1.65：1，与当初的PS2（1.67：1）接近。PS3上市当周，英国游戏软件销量榜前10名中有6款PS3游戏，《抵抗：灭绝人类》和《机车风暴》分别占领排行榜的前两名；13款PS3游戏进入TOP40，其中5款为PS3独占游戏。

市调公司Screen Digest发布的报告预测，索尼在2007年内有望于欧洲卖出400万台PS3，其中仅英国地区就会占到100～150万台，而X360在PS3的冲击下市场需求量将会缩小。

英国　首批购买者获赠46寸液晶电视

英国是欧洲最重要的游戏市场，因此索尼选择伦敦牛津大街作为PS3的欧洲首发仪式中心。英国各大零售商在警方的建议下都将首卖活动推迟到清晨，因此索尼与零售商Virgin公司举办的午夜首卖会备受玩家关注，菲尔·哈里森等高层都出席了此次首卖会。

午夜即将来临时，Virgin牛津大街旗舰店外已经聚集了120人，这群玩家成为游戏历史上最幸运的一批排队者——一位索尼发言人当场宣布，已经登记的排队者都将免费获得一台46英寸Bravia液晶电视！一时间大多数排队者都没有反应过来，当他们确认此言并非玩笑时，人群爆发出一阵狂热的欢呼声。不少排队者表示“恢复了对索尼的信念”。索尼向这些玩家赠送的液晶电视市面零售价约2000英镑（约3万元人民币），索尼的这个大手笔也可以说是向欧洲玩家漫长等待的小小补偿。



意大利　PS3提前开跑

当英国玩家正在为PS3彻夜排队时，意大利玩家已经率先拿到PS3。意大利的一些小型零售商从3月21日开始就迫不及待地提前销售PS3，受此影响，其他商家也纷纷跟进，而没有提前收到发货的一些专业游戏零售商因此遭受了严重损失。SCEE发言人表示：“对那些提前销售PS3的零售商我们深感失望。”

澳大利亚　记者比玩家多



▲这差不多就是官方首发地的全部玩家了……

据《悉尼晨报》报道，PS3在澳大利亚的首发遭遇了前所未有的尴尬，工作人员、媒体和保安的数量超过了到场的玩家。首发当晚澳大利亚共有500家零售商举办午夜首卖，虽然以澳大利亚的市场规模来说，2万台的PS3订购量已经算是不错的成绩，但首发当晚的冷清场面实在是让人失望。索尼官方在Myer's Pitt大街举办的首卖会也只有40人排队，让希望拍到热闹场面的媒体记者们失望不已，一些记者不得不让仅有的玩家们全部出现在镜头中，配合做出欢呼的动作。

法国　埃菲尔铁塔下的黑色身影

3月23日，巴黎埃菲尔铁塔下出现了一个巨大的黑色身影——索尼在那里设置了一个巨大的PS3充气模型，在灯光的照射下显得异常醒目，而著名的香榭丽舍大街也成为PS3的天下，不过在这两个首发地点排队的人都不算太多。有趣的是，微软利用PS3首发的契机出了个损招，在河道中安排了一艘大船，船身上写着“X360爱你们”，并用强光照射，同样是非常吸引眼球，并且现场很多排队者都收到了“Xbox Team”向他们发送的短信，短信中写着“X360恭祝阁下度过一个美好的夜晚”。



▲金璧辉煌的埃菲尔铁塔下矗立着巨大的PS3。

德国　砸碎X360可获赠PS3



▲茨坦广场索尼中心举办的首卖会人声鼎沸。

SCE德国分公司在柏林波茨坦广场的索尼中心举办了首卖会，现场铺设了红地毯，并邀请不少明星前来助阵，据德国当地媒体报道，有数千人参与了此次首卖活动。当晚德国有100多家电器商店进行了PS3首卖活动。似乎是为了讨好索尼的死忠们，一家位于柏林市中心的商店别出心裁地举办了“砸碎X360获赠PS3”的活动，不少人为此特地购买了二手甚至是已经坏掉的X360当场砸碎。

软件

梦幻共演！马里奥、索尼克齐聚北京奥运会！

如果不是因为任天堂在其官方网站上发布了新闻稿，相信大多数人在得知这样一则新闻后，都会自然而然地将其与愚人节联系在一起，然而这是一则确确实实的消息：2007年末，曾经在游戏历史上代表着两个敌对势力的最著名的两个吉祥物将会握手言和，提前在北京的奥运赛场上发扬奥林匹克精神！

《马里奥与索尼克 相聚奥运》(Mario & Sonic at the Olympic Games)对应平台为Wii和NDS，将由世嘉和任天堂联合发行，预计将于2007年第四季度发售，任天堂负责发行日版，欧美地区由世嘉发行。该作获得了"国际体育多媒体"(ISM)的授权，ISM是奥委会惟一指定的奥运会相关互动软件授权机构。由于是一款获得授权的作品，虽然在该作中运动员们主要都是"马里奥"和"索尼克"相关游戏系列里的人物，但在赛事和赛场方面将会是根据2008年北京奥运会的实际情况进行制作，利用Wii和NDS的独特操作方法，通过体感的操作方式，让玩家全身心投入到奥运比赛之中。

由于比赛类型繁杂且很多不适合制作成游戏，因此过去与奥运会相关的游戏鲜有精品问世，不过这款由世嘉和任天堂合作开发的游戏相信将会有所突破，实际上任天堂首席制作人宫本茂也参与到该作的开发中，将会监督整个游戏开发过程，至于游戏的开发主力则是世嘉方面的开发小组。

《马里奥与索尼克 相聚奥运》公布之后，北京奥运会成为游戏业的焦点话题，而世嘉与任天堂之间如此彻底的合作也让人感怀十几年前双方互不两立的年代。为此美国任天堂市场及公司事务部副总裁Perrin Kaplan和美国世嘉市场部副总裁Scott Steinberg接受了记者的访问，透露了一些人们感兴趣的消息。



●游戏的创意是谁提出的？

Scott Steinberg：我也说不清楚这个想法到底是怎么来的了，这款游戏其实已经开发了好几年。自从世嘉退出硬件市场后，世嘉与任天堂的关系越来越好，并且我们的人物和品牌对于任天堂的主机都是非常合适的，因此这样的融合其实在很多年前就已经在商讨了。最初只不过是随便说说，后来越来越觉得很可行，接着就想到了奥运会这个题材。

●为什么选择奥运会这个题材？

Scott Steinberg：奥运会代表着体育精神，这非常适合马里奥与索尼克的第一次相聚。

●与过去的那些糟糕的奥运游戏相比，本作有何不同？

Scott Steinberg：最大的不同之处在于，这是一款在Wii和NDS上推出的奥运游戏，主机的特点决定了这款游戏会带给玩家更多身体上和运动上的乐趣，这将会成为一款真正让玩家动起来的体育游戏。

●本作会收录哪些赛事？

Scott Steinberg：目前公布的比赛种类有三种：百米赛跑、乒乓球和游泳，当然比赛的目标就是为了夺取金牌，而比赛的种类当然还会更多。

●会收录哪些角色？

Scott Steinberg：目前确定的有6位：索尼克、马里奥、路易、纳克尔斯、耀西、特尔斯，当然这只是其中的一小部分。

●Sonic Team(注)会参与游戏开发吗？

Scott Steinberg：本作并非由Sonic Team开发，不过确实是日本世嘉开发的。

●今后还会有马里奥和索尼克交叉的游戏吗？

Perrin Kaplan：商业世界永远没有不可能的事。

Scott Steinberg：说的好，就像15年前，没人能想到会有这么一天。

●北京奥运会2008年8月才开始，为何那么早就发售？

Scott Steinberg：虽然2008年8月才开始，但社会关注度已经很高，这将会成为一款完美的假期游戏，就像Perrin所说，游戏操作非常容易，小孩子们都可以玩得轻松自在，这是一款非常适合家庭玩的游戏。

●是否会融入中国当地的文化元素？

Scott Steinberg：目前这一方面不便透露。

●索尼克和马里奥会成为2008北京奥运的吉祥物吗？

Perrin Kaplan：那样的话，他们起码会向我们要价几万亿美元啊！

小贴士 Sonic Team是世嘉电子游戏业务部门最具实力的一个游戏开发团队，其小组名的由来就是因为创造了"索尼克"这个知名形象。



马里奥

相关游戏销量：将近2亿套

马里奥是游戏业身价最高的虚拟人物，相关游戏总销售额约100亿美元。马里奥诞生于1980年，是任天堂王牌制作人宫本茂的代表作，最初出现在其成名作《大金刚》中。马里奥最初的职业其实是木匠，但任天堂的很多工作人员都认为其形象更像水管工，于是宫本茂将水管工确定为马里奥的正式职业。马里奥相关游戏销量最高的是1985年的《超级马里奥兄弟》，该作全球总销量超过4000万套。在20多年的发展过程中，马里奥家族不断发展壮大，路易、耀西、瓦里奥、碧奇公主等都有属于自己的游戏系列，而马里奥相关游戏也是深入到各种类型。



索尼克

相关游戏销量：4千万套以上

上世纪90年代初，世嘉是任天堂最大的竞争对手，在北美市场世嘉甚至一度击败了任天堂。索尼克就是世嘉为挑战马里奥而设计的角色，由于当时MD拥有SFC不具备的高速卷轴处理能力，世嘉为了体现这种特点决定打造一款能体现速度感的游戏，《索尼克》就这样诞生了。Sonic Team的中裕司是索尼克的生父，不过该角色的形象设计者则是大岛直人，而索尼克的原名叫做"刺猬先生"。MD走红时，索尼克在美国少年儿童中的知名度不仅远超马里奥，甚至还超越了米老鼠。

业界声音

在刚开始提供Xbox LIVE时，只要说到连线几乎都是以竞争胜败的玩法为主。然而到了现在，享受网络乐趣的方式已经逐渐有了改变。那么现在大家是在享受什么样的乐趣呢？答案就是“共享”的乐趣。无论是空间、时间、资讯还是感动，玩家都可以通过网络来跟其他使用者共同分享。而想要达成这样的共享，社群将会是不可或缺的。

——日本微软Xbox事业本部长泉水敬在2007亚洲在线游戏研讨会上谈Xbox LIVE的新思路。

最近《怪物猎人携带版 2nd》在编辑部掀起风潮，但我还在《风来之西林DS》的最终迷宫里被整得很惨。而且现在大家都在玩《怪物猎人携带版2nd》，就算请人来救援也没有人理会。无奈之下我只好找其他人借游戏来自己救自己。

——一位日刊游戏编辑对于《怪物猎人携带版 2nd》的流行程度发出了如此感叹。

博客等网络媒体造成的口耳相传效果，正逐渐成为最后推动玩家买下游戏的动机。

——Enterbrain社长浜村弘一(注)认为网络评价正在改变游戏的销售状况。

若《高达无双》都无法促进PS3销售量大幅成长，PS3将陷入苦战。《高达无双》就代表如此重大的意义。

——日本爱知县一家游戏店老板在《高达无双》发售前的意见。现在看来《高达无双》也没能成为PS3的救世主。

我们曾询问过游戏厂商的看法，发现很多厂商现在仍根深蒂固地抱着“三五年后游戏主机的龙头还是PS3”的这种想法。

——日本三菱UFJ证券的村上宏俊认为2007年夏季是PS3最重要的决胜期。

在这个业界待得越久，对于这样的现状就会越觉得纳闷。并不是说跟着消费者想要锻炼头脑的需求来走就行，现在的娱乐作品必须明白地说出可以让消费者获得什么才行。

——“《如龙》系列”制作人名越稔洋在一次采访中表达了对日本业界现状的不满。

我们认为Wii的用户和X360的用户无法相提并论，我们相信现在Wii所拥有的那些玩家群体，等到他们长到14岁变得成熟以后，就会逐渐转变观念需求其他的东西了。

——微软Xbox及Xbox LIVE业务产品部总经理John Rodman始终认为：Wii是给小孩子玩的游戏机。

硬件 X360精英版正式公布，4月底推出



经过一段时间的猜测与传闻，微软于3月28日正式公开了“X360精英版”(Xbox 360 Elite)，该主机采用黑色外形，添加了HDMI接口，并搭载120GB硬盘，预定于4月29日在北美推出，售价为479.99美元。

“X360精英版”套装内容包括主机一台、无线手柄一个、有线耳麦一个、色差线一条、HDMI线一条、模拟与数码音效输出转接头一组(光纤+RCA)、RJ-45网线一条，另外还包括Xbox LIVE银会员资格并赠送1个月的金会员试用资格。另外，微软还将同时推出3款黑色版的周边，分别是49.99美元的无线手柄、11.99美元的X360充电电池组，以及19.99美元的X360同步充电套件。现有X360玩家可以购买微软单独推出的120GB硬盘，其售价为179.99美元，另外还有新推出的49.99美元的512MB记忆卡可供玩家选购。

此次推出的120GB硬盘将会附带资料传输线，可将用户存储于20GB硬盘中的内容复制到新硬盘中。不过用户无法将120GB硬盘的内容反向复制到20GB硬盘，并且20GB硬盘上的数据转移到120GB硬盘后将自动删除。用户不能将多个20GB硬盘的内容转移到同一个120GB硬盘。之所以采取以上保护措施，是为了防止用户之间互相进行内容复制，体现了微软“将软件授权于硬件”的经营思想。

精英版X360硬盘预装内容

高清游戏影像：
- 《光环战争》
- 《神鬼寓言2》
- 《光环3》电视宣传广告片
- 《光环3》官方宣传影像
- 《光环3》官方游戏演示视频
- 配件广告视频
- “无线世界”概念广告
- 2006假期配件广告
- 《飞驰竞速2》用户定制设计及车辆损毁视频

完全版Xbox LIVE Arcade游戏
- 旋转泡泡球HD

试玩版游戏
- Feeding Frenzy
- Uno
- 祖玛(Zuma)
- 吃豆人(Pac—Man)
- 轻武器(Small Arms)
- 重武器(Heavy Weapon)
- 突击英雄(Assault Heroes)
- 克隆克莱德(Cloning Clyde)
- 几何战争(Geometry Wars)
- 使命召唤3(Call of Duty 3)
- 街头霸王II(Street Fighter II)
- 麦登NFL07(Madden NFL'07)
- 疯狂大乱斗2(Fusion Frenzy 2)
- Lumines Live!
- 爆破弹珠球终极版(Marble Blast Ultra)
- 乐高星球大战II(Lego Star Wars II)
- 失落的星球(Live版)(Lost Planet multiplayer Live)

※另外附赠部分Xbox LIVE用主题风格和图片

120GB零售版硬盘预装内容



高清影视节目
- 踏在浪尖上(Step into Liquid)
- 超人正义联盟(Justice League)
- The Goal 2/3
- Adidas广告片1
- Adidas广告片2
- UFC终极铁笼冠军赛
- 宝贝万岁(Viva Pinata)
- 沃伦·米勒极限运动挑战(Warren Miller — Extreme Sports)

完全版Xbox LIVE Arcade游戏：
- 旋转泡泡球HD

试玩版游戏(以下游戏依据发售地区不同将有所调整)：
- 古墓丽影：传奇(Lara Croft Tomb Raider：LEGEND)
- 凯蜜欧 元素之力(Kameo：Elements of Power)
- 火爆狂飙 复仇(Burnout Revenge)

※另外附赠部分Xbox Live用主题风格和图片

小贴士 Enterbrain是日本最著名的游戏杂志《FAMI通》的出版商，同时也是游戏发行商，其社长浜村弘一原为《FAMI通》主编。

软件 《皇牌空战》小组打造3款PS3新作

最近X360版《皇牌空战6》的公布让人怀疑NBGI正在逐渐降低对PS3的支持度，不过就在该作公布后没多久，NBGI一口气公开了三款由“《皇牌空战》系列”小组开发的原创新作。NBGI将这三部作品称为“Project ACES”，以虚构的澳西亚大陆为舞台。据称今年3月6日刚刚正式成立的Cellius公司也已经参与到该项目中。Cellius是SCEI与NBGI联合出资成立的新公司，其主营业务是开发各种发挥CELL处理器性能的软件。

勇敢武器(Brave Arms)

本作是一款“英雄体验零距离作战动作游戏”，讲述萨宾王国的君主制度的废除引起了国民的恐慌，为了维持治安，新政府开发了能够强化体能的“B.A. 战斗服”。主人公是治安军B.A.部队的成员，在行动中发现旧王国公主竟然就在叛军内部。数日后，政府军对叛军展开清除作战，主人公决定一人救出公主。




连锁危机(Chain Limit)

NBGI将本作定义为“目标连锁危机解决型冒险游戏”，考验玩家在危机状态下的思考和反应能力。游戏讲述联邦调查局新探员杰克·纽曼乘坐飞机赴任时邂逅了坐在身旁的美女安吉拉，然而飞机却遭到了恐怖袭击，一场危害到整个国家安危的恐怖计划浮出水面，杰




克将成为化解危机的关键。

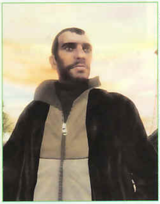
本作采用“目标连锁系统”，玩家需要迅速将周围能够利用的道具进行组合，例如杰克被恐怖份子追赶时，发现了一个装满瓦斯的高压瓶，这时可以将瓦斯瓶扔向空中，然后用枪将其射爆，爆炸的冲击波将玻璃天花板震碎，掉落的玻璃碎片将会对敌人造成损伤。

第二次搜查(Second)

本作是一款“第一人称视点实时搜查游戏”，将会像美剧一样分为多季推出，目前公开的是其中的“第一季”。主角基恩·霍华德在9年前连续发生多起恐怖事件的“4日间之战栗”中失去了弟弟，如今他接到命令再次对该事件展开调查。基恩在调查中发现了一张刺青男子的照片，此人的刺青似乎与他弟弟相同。随后基恩收到了一封匿名邮件，得知弟弟的恐怖事件与神秘组织“灰色之男”有关。与此同时，正在秘密开发的武器被抢，研究所内躺着一具研究员的尸体，他的十指被砍，身上绘有刺青。




软件 纽约？自由城？《横行霸道Ⅳ》正式公开！



或许是为了加强投资者们对其经营前景的信心，Take-Two在3月30日其股东大会召开当日正式公开了对应PS3和X360的《横行霸道Ⅳ》(以下简称《GTA4》)。Take-Two发布的首支预告片主题为“一切都将不同”，预告片的惊人画面也体现出该作的重大进化，作为系列的正统续作，《GTA4》将会是继《GTA2》进化到《GTA3》之后，该系列的又一次重大飞跃。本作将于10月16日在北美发售。

预告片中的各个地标型建筑显然都是参照纽约设计的，从自由女神像、帝国大厦到时代广场和布鲁克林大桥，恢宏壮阔的纽约城展露无余。不过这个城市可能并非纽约，而是大幅进化的“自由城”(Liberty City)。在预告片中的很多地方都可以找到证据，例如在一座大楼上可以看到“Liberteen”的标志，还可以看到“Liberty Ferry”、“Liberty Tree”等标志，最重要的是，在酷似时代广场的地方有一个广告牌上写着“欢迎来到自由城”。开发商Rockstar方面目前并未公布这座城市的真实身分，但相信这应该就是自由城，只不过从城市的发达程度来看，应该是发生在PSP版《横行霸道：自由城故事》的几十年后。有趣的是，纽约市长对于《GTA4》影射纽约的做法表示不满，纽约市长的发言人说：“市长强烈反对在任何游戏里设置以袭击或伤害警察作为赚分手段的情节。”纽约公共安全委员会主席Peter Vallone则表示：“将《GTA》与美国最安全的城市联系起来，就像把《光环》搬到迪士尼乐园一样荒谬。”

从预告片来看，本作的主角应该是一名东欧人，预告片中的画外音用带有东欧口音的英语说：“人生如此复杂，我杀过人，贩卖过人口，但在这里，一切或许将会变得不同。”

Rockstar表示，目前公布的这段预告片完全是在次世代主机上即时演算的效果，不过并没有指出是在PS3还是X360上的运行效果。该作采用的是与X360游戏《乒乓》相同的RAGE引擎。



小贴士 坂口博信是《最终幻想》的生父，2002年从Square退休，后来在微软的极力拉拢下开始为X360打造一系列RPG大作。

业界声音

2D游戏不会死去！

——“《恶魔城》系列”制作人五十岚浩司在GDC2007大会上的发言。这句话令人想起了6年前《Capcom VS SNK 2》发售时的广告语——“2D不灭！”

与其一个人不如两个人，与其两个人还不如四个人，与其四个人……不如大家一起玩！

——写在N64版《动物之森》封面上的标语，可以算是道出了该系列的主旨以及大卖的原因。而提议将这段话放到游戏封面上的人是宫本茂。

如果我们最后失败了，罪魁祸首可能是把PS3定位成电视游戏领域的奔驰。

——索尼CEO霍华德·斯特林格在美国某电视台的采访中首次公开承认对PS3高价策略信心不足，斯特林格同时强调“Wii与PS3不是同类产品，不能将二者进行对比”。

《战争机器》的本地化做得不错，但市场营销却非常糟糕……太糟糕了，以至于在日本没几个人知道《战争机器》。

——一直坚决支持X360的坂口博信(注)有感于《战争机器》在日本的糟糕表现，终于公开抨击微软不了解日本市场，在日本的市场营销策略极为失败。

PS3是市面上惟一的精英游戏系统，微软正尝试在这一点上赶上我们。微软今天的声明不但证明了索尼PS3战略的正确，也通过采纳高清领域的通用标准向我们靠拢，这将让游戏开发商以及消费者受益。

——“X360精英版”公布后，SCEA公关部主管Dave Karraker用反讽的语气暗示“微软一直在跟随索尼的脚步”。

X360精英版是游戏业历史上保密最差的产品。

——“X360精英版”公布之前，各种相关图片和信息早已在网上唾手可得，Xbox及Xbox LIVE的产品经理John Rodman因而发出如此感叹。其实微软的游戏产品保密性从来都不怎么样，X360公布之前一个月，其主机造型的高清晰大图就已经传遍全球各大游戏网站。

我们现在正在做的就是由PS2时代向PS3时代挺进，同时把现在市面上所有其他中、低端产品远远地甩在后面，这些产品在技术性能上根本无法与我们相提并论。

——索尼英国分公司总裁Ray Maguire在英国PS3首卖会中暗示：X360与PS3毫无可比性。日本和美国的索尼高层在PS3发售前也经常爆出此类言论，不过最近随着PS3局势危急，已经收敛许多。

新闻短波

《指环王》新作即将公布

EA近日宣布，他们已经将《指环王》的授权合同延长到2008年，在2008年将会推出一款《指环王》新作，该作并非之前已经公布但已经暂停开发的《指环王：白道会》，而是从未公开的新作。

《荒野兵器》推出Wii版？

《荒野兵器》是一个曾被称为SCE PS时代的三大原创RPG系列之一，然而该系列的开发商Media Vision Entertainment如今却也开始谋求跨平台之路。据报道，目前Media Vision正在开发Wii新作，并为此而招聘制作人员，不过目前还没有相关作品的任何消息。

岩田聪入选"全球30大CEO"



任天堂从2005年开始以惊人的步伐实现强力复苏，目前几乎已经进入巅峰状态。因此任天堂社长岩田聪也被一些知名财经媒体认为是全球最优秀的CEO之一。财经杂志《Barron》最近评选了"全球30大CEO"，47岁的岩田聪与苹果老总史蒂夫·乔布斯、新闻集团老总鲁珀特·默多克等著名管理者都在入选之列(该榜排名不分先后)。该杂志中引用了岩田聪的一句名言："我们不是在对抗其他公司，而是在对抗人们对游戏的无知。"

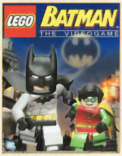
《杀手47》即将开拍

美国《综艺》杂志报道，20世纪福克斯公司目前已经开始在保加利亚首都索非亚拍摄电影版《杀手47》(Hitman)，随后将会前往南非、伦敦和伊斯坦布尔取景。该片主角"杀手47"将由Timothy Olyphant主演，此前他的代表作是《邻家女孩》。与其演对手戏的Ian Hainsworth代表作是《绝望的主妇》。

用枪支换Xbox

为了抑制墨西哥城中心区Tepito居高不下的犯罪率，当地警方最近想到了一个颇具新意的手段。据路透社报道，墨西哥城警局最近推出了一项新举措，市民可以上缴枪支以换取现金或Xbox主机，而大型枪械可以换取价值8500比索(约6000元人民币)的PC。警方收回的枪械将会交由军方统一销毁，市民可以匿名上缴枪械。据警方发言人表示，3月27日该措施出台当天，他们就已经收到了17枝枪械。

《乐高蝙蝠侠》登场



华纳电影公司日前宣布，将于2008年推出一款《乐高蝙蝠侠》，其对应平台为PC和次世代主机，本作的开发团队是《乐高星球大战》的Traveller's Tales公司。

Eidos抛弃PS3

Eidos日前宣布，将会暂缓其PS3游戏发行计划，由于目前PS3装机量不足，Eidos的大多数PS3游戏将会延期到2008年发售。Eidos首席执行官Jane Cavanagh说："我们相信PS3将会成为一个成功的平台，并且正在为该平台开发技术和产品，但我们认为该平台至少要到2008下半财年才会达到我们需要的装机量，在此之前我们的多数PS3游戏将会暂缓推出。"Eidos是在其截至2006年12月31日的中期财务结算声明中发布这一决定的。这6个月的财务结算期间，Eidos的经营收入从5010万英镑提高到7450万英镑，亏损额为1790万英镑。

软件 Tecmo加盟NDS，《忍者龙剑传 龙剑》公开





Tecmo于3月30日在东京公开新闻发布会，正式召开了全力加盟NDS的决定，一口气公开了三款NDS新作，分别是推理型AVG《杀意之陷阱》、怪物育成游戏《怪物农场DS》以及NDS版《忍者龙剑传 龙剑》。

《忍者龙剑传 龙剑》由系列制作人坂垣伴信亲自领衔制作，除了主角隼龙外，该作中还将出现一名新女性角色。这名女忍者将会出现在游戏刚开始的训练关中，让玩家通过该关卡掌握游戏的操作特点。坂垣伴信表示，隼龙这种超级忍者显然不适合初学者用来练习简单动作，因此决定设计一名女忍者。

《忍者龙剑传 龙剑》是一款几乎可以全部使用触摸屏来操作的动作游戏，只要使用触控笔自下向上划，就可以用剑将敌人挑空，然后可以追加连续攻击。轻点两下屏幕为跳跃，只要点击一下敌人，就可以射出手里剑。隼龙的所有忍术都可以使用触控笔发动。除了触摸屏这一特色外，本作的另外一大特点是可以让玩家横握NDS进行操作，这样原本的上下屏幕就变成了左右屏幕，左屏幕(上屏幕)显示地图，而右屏幕(触摸屏)显示游戏画面。在发动忍术时，玩家要按照触摸屏上的"梵文"图案进行描画。

《忍者龙剑传 龙剑》将于今年秋季上市，以18岁以上玩家为目标，将主攻北美市场。

软件 X360《哥谭赛车计划4》详情公开

去年9月，微软在"X06"展会中首次公开了《哥谭赛车计划4》(以下简称《PGR4》)的概念宣传影像，不过一直以来从未透露该作的游戏内容和画面。不过最新一期的Xbox官方杂志《OXM》终于首次披露了《PGR4》的相关资讯和游戏画面。

《PGR3》中对于赛道环境的逼真刻画给人深刻印象，而在《PGR4》中将会通过天气模拟系统营造更真实的赛道氛围。尤其是在雨天的效果处理方面，从首批公布的画面来看可以说是同类赛车游戏中最为逼真的。雨水滴落在赛车表面上，会顺着车体向下流淌，并在水滴流过处留下水渍。在驾驶舱视点下，还会看到雨水打在挡风玻璃上、以及水滴向下流淌的痕迹。本作将会大幅强化驾驶舱视点的逼真度，并且忠实还原汽车高速行驶时车内的振动感，环境和天气也将会影响车内视线。

赛道方面，本作可以挑选的赛道总数多达200余条，分布于全球10座城市。每一场比赛开始时，都会有一段电视现场直播风格的开场动画，配合播音员的解说，提高比赛的临场感。另外，在本作中出现的赛车数量也将会更加丰富，目前可以确定的新增车辆有马莎拉蒂250F和法拉利599 GTB Fiorano。本作还将有全新的联机模式。不过从目前获得的消息来看，本作开发度仍然不高，估计最早也要等到2008年末才会上市。



▲游戏中车体建模的一角，完全达到了可以乱真的画面逼真度。

软件 经典复活！世嘉《梦精灵》登陆Wii





《梦精灵》(NiGHTS)是世嘉著名制作人中裕司在SS时代开发的经典名作，最近世嘉美国分公司面向玩家进行了经典名作复活意愿投票，结果《梦精灵》的得票率高达58%，因此新作的推出也就成为必然。

瑞典游戏杂志《Game Reactor》在其新一期杂志中率先报道了《梦精灵》的新作情报，随后世嘉也于4月2日正式宣布，该作正式定名为《梦精灵：梦之旅》(NiGHTS：JOURNEY OF DREAMS)。这将会是一款Wii游戏，并且将会是系列正统续作，仍由Sonic Team担纲制作，将于今年冬季发售。游戏所在的梦境世界将会有更多的人类角色，在整体色调上仍然呈现出紫色梦幻感。通过Wii手柄的动作感应特性，本作在操作上将会有更高的自由度，此外游戏中预计还将加入双人模式，以及某些网络功能。

事件

CEO被罢免，《GTA》开发商将被甩卖

去年由于没有《GTA》正统续作推出，发行商Take-Two业绩惨淡，连续5个季度出现亏损，引发了股东信任危机。该公司的一些主要投资者表示，他们计划夺取公司的控制权。声称将要重新建立Take-Two管理层的股东们总共持有该公司46%的股份，一些股东表示，他们希望卖掉Take-Two。一些分析家指出，EA是最有可能购买Take-Two的厂商。

3月30日，Take-Two召开股东大会，对当前管理层严重不满的股东正式提出组建新管理层，并辞退了现任首席执行官Paul Eibler。由多家投资公司组成的大股东联合指定了六名管理者暂代Take-Two的管理工作，在该公司的下一个财务会议召开之前，他们将会担任Take-Two的最高管理工作。经过股东们的投票，6名新指定的董事会成员的具体职务也得到确认。新主席由前BMG Entertainment及水晶动力工作室的首席执行官Strauss Zelnick担任，代理CEO为Benjamin Feder。另外，在股东会议之后，独立导演Grover C. Brown也被指定为董事会成员，Take-Two的7人首脑层正式形成。

事件

万余名玩家联名抗议《鬼泣4》推出X360版

几年前，由于Capcom食言，将原本DC独占的《生化危机 代号：维罗尼卡》转投PS2，让DC玩家大为愤恨，系列制作人三上真司也为此公开向玩家致歉。几年来，Capcom的各种“独占事件”已经令其名誉严重受损，而近来发生的《鬼泣4》转投X360事件再度引发了轩然大波。



近日，一些索尼的狂热支持者在专门从事各种请愿发起活动的网站“www.petitiononline.com”上发起了《鬼泣4》请愿活动，要求Capcom撤回《鬼泣4》的跨平台决定。发起者在声明中说：“我们（在此次请愿中签名的人）认为让《鬼泣4》跨平台的决定是对我们的严重背弃，因此决定抵制所有Capcom相关游戏。因为你的这个决定背叛了对你最真诚以待的游戏公司。几年来我们享受着你的游戏，从你对索尼的支持中得到了切实的利益。我们认为此举不仅让玩家受到伤害，也对索尼造成了伤害。我们要让你知道，你的行为是不义之举，因此我们将不再购买你的产品。”

截至本刊截稿日，已有将近1.2万人在该请愿活动中签名，多数请愿者在留言中表明了对Capcom“背叛行为”的愤恨，也有一些玩家前往Capcom的官方论坛“闹事”。一位玩家发表了题为“你在想什么，Capcom？”的帖子，对此Capcom战略计划及研究部高级主管Christian Svensson发表了回复：“我们对此非常感动，因为这表明人们对我们的产品过于热情才会走上这样的极端。与此同时，我们认为让更多人享受我们的作品是利大于弊的。这真的是对我们公司以及玩家们最好的决定。”随后Svensson就锁了该帖。而此举引发了人们更激烈的抗议，无法在该帖中继续留言的玩家纷纷前往其他知名游戏网站发泄愤怒。针对Svensson的发言，一些玩家质问“《丧尸围城》和《失落的星球》是否会在PS3上推出？”，Svensson的回复是：“按照目前的计划，《丧尸围城》和《失落的星球》将不会在PS3或Wii上推出，其原因很复杂，由于保密协议限制，我无法透露具体原因。”

事件

任天堂暗中控制Wii出货量？

Wii是一部硬件构架与NGC非常接近的主机，因此在生产上应该是十分顺利的，然而该主机发售至今已经有四个多月，却依然处于缺货状态，令人大为不解。近日，全球最大游戏零售商GameStop在其财务报告会上透露：任天堂在有意控制Wii的出货量，蓄意造成供不应求的局面。

GameStop首席运营官Dan DeMatteo在电视电话会议中表示，Wii供货紧张的局面可能还会持续一段时间，因为任天堂已经完成了2006财年出货600万台的目标，因此会进一步控制主机出货量，为实现Wii在2007年的出货目标而积蓄购买力。DeMatteo认为Wii初期需求量高是必然的事，但长远的发展难以预测，因此在新财年开始之前，任天堂通过压低出货量形成供不应求的局面，为的就是不断延长Wii的人气，为其2007财年开个好头。



对于DeMatteo的说法，美国任天堂发言人表示：“任天堂一直在努力保证向零售商提供稳定的出货，但Wii的需求量实在是超过了他们的预期。”美国任天堂副总裁乔治·哈里森说：“GameStop是任天堂最重要的合作伙伴之一，但所有零售商都要求增加（Wii）的供货。我相信DeMatteo的说法只不过是GameStop要求继续增加供货量的一种表达方式而已。”

新闻短波

《忍者龙剑传Σ》试玩版

Tecmo于3月30日召开的新闻发布会中宣布，将于4月27日通过PS3网络服务PlayStation Store提供《忍者龙剑传Σ》的试玩版，该作将于6月14日发售。

《忍者龙剑传Σ》将会对应1080p的解析度，并且采用了自体投影等高级视觉特效，同时保持每秒60帧的流畅画面。此外，该作中还加入了“严龙·伐虎”等新武器。



Legendary进入游戏业

Legendary电影公司首席执行官Thomas Tull目前正在组建一家游戏公司，Tull已经为这家名为“Brash Entertainment LLC.”募集了1.5亿美元的资金，其主要合作伙伴是互联网业大亨Bert Ellis。Brash Entertainment今后将会主攻由电影和小说改编的游戏，目前正同时开发6款游戏，其中包括《斯巴达300勇士》的PC版。Legendary是一家与游戏业颇有渊源的电影公司，目前正在拍摄《魔兽世界》电影版。

《杀戮地带2》破坏一切

荷兰《De Telegraaf》报社最近采访了Guerrilla Games公司的技术指导Michiel van der Leeuw，据报道，PS3的《杀戮地带2》中，不仅有逼真的光影效果，并且所有场景都是可以破坏的。

PS3《化解危机4》登场

美国GameStop游戏零售集团最近开始接受《化解危机4》的订购服务，该公司提供的游戏发售时间是2007年11月13日，该游戏将同捆Guncon光枪。《化解危机4》是NBGI于去年6月在街机上推出的光枪游戏，目前并未宣布推出PS3版，不过GameStop提供的游戏发售信息一直非常准确。



▲图为街机版画面。

GamePark倒闭

曾试图进入掌机市场与任天堂交锋的韩国GamePark公司日前宣告倒闭。GamePark于2001年推出GP32掌机，2005年又推出了后继机种GP2X，这两部掌机都是采用了类似PDA的技术架构，在功能和性价比方面都相当出色。

Koei社长退位

Koei近日宣布，其社长兼首席运营官小松清志已经辞职，现任网络及手机游戏部门主管松原健二将会接替该职务。





流言板

80GB版PS3？



▲据称这就是80GB硬盘的新版PS3。

120GB硬盘的"X360精英版"公布后，有传闻称索尼也将推出一款80GB硬盘的新版PS3。索尼于3月初向美国通信委员会提交了一份申请，要求对PS3的硬件配置进行某些部位的变动，例如调整蓝牙模块，更加重要的是，在申请中还提出可能会增加搭载80GB硬盘的新机型。

当然，提出规格变更申请与申请专利一样，并不代表这样一款产品会推出，可能只是索尼的一种意向。并且即便真的存在这样一款机型，似乎也没有什么必要。因为PS3采用的是串行ATA规格的2.5英寸硬盘，与普通笔记本硬盘相同，用户完全可以自行更换大容量硬盘。

可信度 ★☆☆☆☆

Wii版《生化危机4》？

Capcom近日宣布将于4月12日召开新作发布会，有传闻称，该发布会上将会公开"《生化危机》系列"新作，而Capcom美国分公司战略计划及研究部高级主管Christian Svensson也表示在该会上将会有《生化危机》相关的"有些快乐，又有些失望"的情报。

那么这款《生化危机》新作是什么呢？从各种迹象来看，Capcom届时公开的游戏将会是Wii版《生化危机4》。最近美国著名游戏零售商GameStop在商品列表中更新了一款Wii版《生化危机4》，其发售时间为6月25日，售价为29.99美元。虽然Wii版的画面应该不会有多大进步，但如果能够加入针对动作感应手柄设计的新玩法，相信会给玩家带来全新感觉，同时也可以弥补NGC版销量不足的遗憾。

可信度 ★★★★☆

本期关注数字

3 000 000

就在PS3火爆登陆欧洲的同时，任天堂仿佛是在炫耀般公布了NDS的最新战绩。近日任天堂援引英国市调公司Chart-Track的统计数据，宣布NDS和NDSL在英国的累计销量已经突破300万台。早在今年年初，任天堂就已经宣布欧洲的NDS＋NDSL实际销量突破1000万台。综合全球多家市调公司的统计数据，目前NDS的全球总销量即将迈入4000万大关。

30 000

PS3的固件升级到1.6版后，旨在造福全球医疗研究的Folding@home正式开通，不少PS3用户都下载了客户端，积极加入该计划中。索尼宣布，在不到一周的时间里，已经有超过3万名PS3用户加入到该计划中。

Folding@home是通过分布式计算的原理，让下载并安装了客户端的PS3用户能够在PS3主机闲置时加入到联网预算中，从而模拟复杂的蛋白质"折叠"，目的是通过这种基础研究攻克老年痴呆症、疯牛病等医学难题。据称通过CELL处理器，可以让参与运算的PS3主机发挥普通PC的10倍效能。

特报 游戏零售集团年营业额逾50亿美元

自从与游戏零售集团EB Games合并之后，GameStop已经成为全球游戏零售业的巨无霸，占全球游戏市场将近2成的销售额。3月27日，GameStop公布了2006财年的业绩报告。

截至今年2月3日的53周时间里，GameStop在全球的4800家分店总营业额高达53亿美元。这个数字比GameStop 2005财年的业绩提升了72%。在这53亿美元中，年末假期的季度销售额就占了23亿美元，比2005年同期提高了38%。

GameStop表示，该财年其净利润达到了1.583亿美元，同比提高57%。其中仅第四季度的利润就高达1.298亿美元。GameStop预计其2007财年的销售收入将会提高19%～21%，该年度GameStop将会新开500～550家分店。

特报 任天堂全力参展，E for All详情公布

今年1月，国际数据集团（IDG）将"GamePro Expo"（注）更名为"E for All Expo"。展会能否获得成功，关键要看参展商的支持力度，3月29日，IDG宣布他们已经获得了任天堂的全力支持，并且还有很多游戏公司正准备加盟。

美国任天堂高级副总裁乔治·哈里森表示，他们与IDG有很多共同理念，而"E for All"展会体现了任天堂努力拓展游戏受众面的一贯精神。美国任天堂业务部副总裁Don James还将管理该展会的参展商顾问委员会。

"E for All"展会的组织者是IDG World Expo的副总裁Mary Dolaher，她有着丰富的游戏展会管理经验，自E3开展以来就一直是E3最主要的组织者之一。Dolaher透露，"E for All"展会将于10月18～21日期间在洛杉矶会展中心举办，其中星期四和星期五的单日票价都是50美元，周末票价为75美元，四日通票售价为110美元。Dolaher表示届时将会有很多促销活动，让观众以更低的实际票价进场。

"E for All"是一个为了让玩家提前玩到年末假期大作而召开的展会，因此以往E3展最具标志性的新闻发布会、基调演讲等内容都不会在"E for All"展会期间出现。该展会不会有奢华的展台，一切注重实用性。"E for All"门票将于6月份开始销售。

特报 电影版《战争机器》2009年上映

美国《综艺》杂志日前采访了Epic Games副总裁Mark Rein，披露了《战争机器》电影版的消息。据称新线电影公司已经获得《战争机器》电影版发行权，Marty Bowen（代表作《耶稣诞生记》）与Wyck Godfrey（代表作《龙骑士》、《异形对铁血战士》）将会担任制片人，剧本作者则是Stuart Beattie（代表作《加勒比海盗》），演员和导演人选尚未确定。

《综艺》的报道中还透露，电影版《战争机器》的上映时间是2009年夏季，而游戏版《战争机器》将很可能于该时期内推出。据称微软已经为《战争机器》准备了庞大的跨媒体计划，并且已经准备了丰富而深入的背景故事，不过不会像《光环》一样推出小说版。剧本作者Beattie还透露了他参与该片剧本创作的原因，那是在去年12月的一天夜里，Beattie正在玩《战争机器》，那时他收到了新线公司Jeff Katz通过Xbox LIVE给他的帐号发送的留言，Katz说："如果你买了这款游戏（指《战争机器》），并且正在玩，你是否愿意为他写个剧本？"Beattie对游戏非常喜爱，并且认为新线公司的态度非常积极，于是就答应了对方的邀请。

事件 Google将大举杀入游戏市场

今年2月，美国著名风险投资杂志《红鲱鱼》曾经报道了互联网业巨人Google收购Adscape的消息，不过Google方面一直没有证实该消息的准确性。3月下旬，Google终于在其博客上宣布已经收购了Adscape。Adscape是一家专门经营游戏业广告的广告公司，由前世嘉高层Chris Gilbert和Bernie Stolar创办于2006年2月，据报道，Google为此次收购行动支付了2300万美元。

"与电视不同，游戏是属于玩家自己的世界。Adscape将会让那些开创新互动方式的游戏能够更加顺利的发展，而Google的理念与我们相同，并且愿意帮助我们实现目标。"Bernie Stolar在Goole的博客中说。

随着游戏受众面越来越广，在游戏内穿插广告成为一个发展极为迅速的市场，Adscape最重要的竞争对手Massive公司之前已经被微软收购。为了挫Adscape的锐气，在Google收购Adscape声明发布当天，Massive公司首席执行官Cory Van Arsdale也发表了一份声明："我们正在以惊人的速度发展，现在已经有50多款线上游戏、60多家广告客户，而这只不过是一个开始。"

小贴士 IDG于去年11月宣布举办"GamePro Expo"，这是一个试图取代E3的游戏展会，"GamePro"是IDG集团旗下的一本游戏杂志。

新书特搜 NEW BOOK

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登录levelup.cn网站的“电玩书刊区”，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会购买到Levelup提供的限量6折最新书刊。动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买。

levelup.cn“电玩书刊区”：http://www.levelup.cn/book/

动漫游工作室网址：http://shop33788833.taobao.com

传说无限2 传说系列全书

164页16开豪华精装特辑＋梦幻传说DVD



《传说》系列珍藏版资料设定集，书中收录了《神话传说》、《深渊传说》、《风雨传说》、《宿命传说》重制版、《世界传说　光明神话》的世界观解惑、角色介绍、设定原画赏析、制作访谈等诸多内容，并且还加入了《幻想传说　动画版》的唯美插画。此外，附送的《梦幻传说》DVD中为大家奉献了《传说》全系列作品的精选动画，并有珍藏版MV及《传说》十周年庆典等精彩内容，值得您永久珍藏。

4月8日 全国上市

《传说无限》第二辑登场　FANS必看的豪华资料设定集

《怪物猎人 携带版 2nd》完全攻略本



本书是“掌机王小组”为PSP当红游戏《怪物猎人 携带版 2nd》打造的完全攻略指导书，收录游戏的基本系统、任务解析、怪物图鉴、战术对策、全武器资料、全防具资料、全装备珠资料、全地图采集列表、剥取列表以及其他高级技巧研究和资料，内容详尽。另外热血屠龙DVD依然请到国内达人玩家倾力演出，粹选游戏中的经典怪物进行影像攻略指南，为你带来最实用、最刺激的攻略大全。

4月12日 全国上市

掌机王SP 61辑



本辑《掌机王SP》收录《前线任务1st》、《炸弹人物语DS》、《龙珠Z　遥远的悟空传说》、《游戏王对战怪兽 世界锦标赛2007》、《蜡笔小新DS》等5大NDS游戏攻略，同时还有《龙珠Z　真武道会2》、《VR网球3》、《三国志Ⅷ》、《火爆狂飙》等众多PSP新作的上手指南。研究中心收录《怪物猎人 携带版 2nd》全怪物肉质伤害吸收数据表，是猎人玩家必备资料。专题企划《这个，有点乱》将会乱弹掌机界的“乱”现象。本辑赠送《真·三国》Q版角色随意贴。

已上市 各地报刊亭销售中

变形金刚 TRANSFORMERS 漫画版 第一代 VOL.1



他们的战场，我们的家乡
变形金刚经典人物再度归来
延续TV动画版剧情的全新故事

「三大精彩内容合体」

漫画版第一代 第一卷
全部出场人物详尽档案
变形金刚音乐集Vol.1

生于华丽逝于青春的DW传世经典
变形金刚漫画史上之最高杰作
塞联阵狂飙译制　国内权威译本

已上市 各地报刊亭销售中

游小说 第一辑

国内首创游戏剧情小说专门志



20万字超大文字量令您尽享阅读快感

不讲攻略，只谈剧情——这就是《游小说》的创刊宗旨，是一本专为游戏剧情爱好者量身打造的专门志。在《游小说》中，既包括了日本官方的游戏正传或外传故事，也能看到国内知名撰稿人的游戏剧情小说及同人文章。既包括了最新游戏的详尽剧情，也涵盖了过往经典的全面回顾。从今以后，即使您看不懂日文英文，也不必担心无法了解游戏的剧情精髓了，因为，《游小说》就在您的身边！

已上市 各地报刊亭销售中

游戏光环DVD 第23辑



已上市 各地报刊亭销售中

本辑《游戏光环DVD》的最大卖点自然是近期最火爆的游戏《战神Ⅱ》了！“游戏剧情影像馆”不但制作了完整的游戏剧情影像，而且还收录了《战神》的剧情回顾，就算是没玩过前作的玩家也能够明白《战神》故事的来龙去脉。次世代焦点新作《天剑》、《战地双雄》最新游戏影像收录！“欢迎来到次世代”带你领略《幽灵行动 尖峰战士2》的现代化立体战争！“音画欣赏收了”PS3的春季最强作《高达无双》的精彩剧情动画，由最新技术演绎的经典名场面必然会让FAN们感动！

LEVELUP 游戏城寨 Level.26

开本扩大25% 更多精彩一起分享



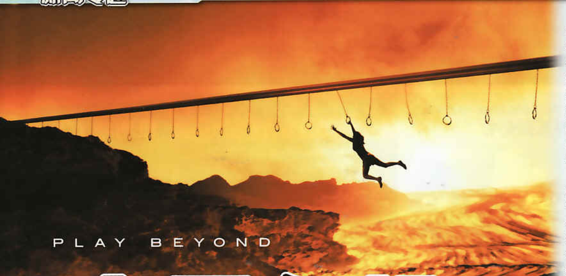
本次城寨精彩内容：《皇牌空战6　解放之战火》等新作速报；levelup.cn二周年纪念：光辉岁月　levelup.cn两周年寄语/征文选登；城寨研究室专题：掌上视频转换一步到位；城寨小百科：邪恶根源，恒古无双——八岐大蛇远吕智；动漫游妙文：鬼眼狂刀最拉风；levleup音乐台：音乐小特辑——水树奈奈。

已上市 各地报刊亭销售中

扩大开本，定价不变！

Level 27　4月13日上市！

文 星夜 美编 NINA



索尼危机 是复兴的阵痛，还是灭亡的前兆？

2007年3月20日，《鬼泣4》X360版的公布让从不宁静的游戏业再掀波澜，虽然与去年12月的《勇者斗恶龙IX》相比《鬼泣4》的影响力有限，但在游戏阵容本不强大的PS3阵营，Capcom又一次的墙头草行为无异于雪上加霜。相隔仅数日，作为索尼忠实盟友的NBGI公布了X360的《皇牌空战6》。两家公司仿佛是同谋造反般一前一后地公布了两部重要作品的叛逃，让出生之日起便命运坎坷的PS3再次惨遭蹂躏。

自2005年以来，SCE乃至整个索尼集团一直笼罩在愁云惨雾之中，刚刚上任的“洋CEO”霍华德·斯特林格正打算大展拳脚，谁料索尼已几乎病入膏肓，各种危机接连浮现。PS3是索尼危机的关键词，它的身上承载了索尼太多的梦想，而梦想的代价，是覆灭的危机。

公司概要

成立时间	1946年5月7日 1958年正式更名为SONY
总部位置	东京御殿山
创始人	井深大、盛田昭夫
最高领导层	CEO：霍华德·斯特林格， 社长：中钵良治
主要业务	电子、娱乐、游戏、金融
员工总数	158500人 （截至2006年3月31日）
2005财年收入	75106亿日元
目前市值	约6.2万亿日元



索尼简史

索尼成立于二战后的日本，原名“东京通信工业株式会社”，创立初期的资本仅19万日元。SONY的名称是拉丁文“Sonus”（声音）和英文“Sunney”（可爱的孩子）的组合，意思是依靠声音起家的顽皮孩子。

1955年8月	推出世界第一台半导体收音机——TR55
1955年8月	在东京证券交易所挂牌上市
1958年1月	正式更名为SONY
1960年2月	成立美国分公司
1968年3月	与美国哥伦比亚广播公司（CBS）合资成立CBS SONY唱片公司
1970年9月	在纽约证券交易所挂牌上市
1960年5月	推出世界第一台半导体电视——TV8-301
1965年8月	推出世界第一台磁带式录像机——CV-2000
1975年5月	推出世界第一台Betamax录像机
1979年7月	推出世界第一台随身听——TPS-L2
1982年10月	推出世界第一台CD播放器——CDP-101
1983年	制定3.5英寸软盘规格
1986年6月	推出32位电脑MSX
1989年11月	收购哥伦比亚影业公司（即现在的索尼电影）
1993年11月	成立索尼电脑娱乐
1994年12月3日	推出PlayStation
1996年12月	首款数码相机CyberShot DSC-F1推出
2000年3月4日	推出PlayStation2
2004年12月12日	推出PlayStation Portable
2005年3月	索尼高层剧变，首位外籍CEO入主
2005年4月	并购美国米高梅公司
2005年9月	推出液晶电视新品牌BRAVIA
2006年11月11日	推出PlayStation 3

索尼近年来的危机事件

不知从何时起，“技术的索尼”变成了“问题的索尼”，有关索尼产品质量问题的报道不绝于耳，梦想成为数码时代引领者的索尼很不幸地沦为落伍者。质量问题造成的直接经济损失还在其次，由此导致索尼声誉受损才是最致命的打击，而当这些问题全部集中爆发时，关系到的将会是整个集团的生存与命运。

电视召回事件

2005年7月，索尼宣布在日本召回2003年11月～2005年5月生产的KDL-L28HX2型号液晶电视，这批电视总共为1.6万台，给索尼造成了3亿日元的损失。不过比起2003年爆发的特丽珑电视大规模召回事件，这起事件的影响已经小了很多。2003年7月29日，索尼宣布在日本召回10款特丽珑电视，总共34万台，合计损失为18亿日元。特丽珑技术曾是索尼的骄傲，这起事件充分暴露了索尼在电视机技术发展上的严重滞后。此外，在等离子电视领域，索尼也缺乏核心技术。2006年8月，索尼正式宣布退出等离子电视市场，专攻其BRAVIA液晶电视技术。



XCP防拷软件风波

2005年10月，Sysinternals公司的Mark Russinovich披露了SONY BMG销售的音乐CD暗藏玄机的内幕。SONY BMG为防止软件盗拷而在光盘中暗中加入了“拓展式防盗拷”（XCP）软件，能够在一般使用者难以察觉和移除的情况下将数码版权管理软件（DRM）安装到电脑中，从而为用户的电脑系统造成安全危害，并影响系统效能，更是有人怀疑索尼通过该技术监控用户。内幕曝光后，索尼迫于压力发布了一个补丁程序，让用户能够移除原先安装的rootkit黑客程序，然而该补丁中竟暗含dial-home程序，会造成更大的安全危害。为此，SONY BMG遭到美国39个州的联合起诉。虽然这起事件只是让索尼损失了400多万美元的赔偿金，但声誉受损的潜在影响更加巨大，SONY BMG首席执行官Andrew Lack因此卸任。

超薄PS2电源召回事件

2005年9月13日，索尼宣布于全球范围内回收350万套存在质量问题的超薄PS2专用电源。这批电源适配器于2004年8月至12月期间生产，其中以欧洲地区数量最多，总共有230万套，其余120万套分别在北美和亚洲等地。此前索尼在美国接到了38例有关电源适配器过热的投诉，其中包括两起轻度烧伤、一起轻度受惊以及4起轻度财产损坏。美国回收的电源适配器共有84.3万个。

笔记本电池风波



▲使用索尼电池的戴尔笔记本着火现场。



▲索尼公司执行副主席中川裕(中)、高级副主席木暮诚(左)和原直史(右)在新闻发布会中鞠躬致歉。

2006年8月15日，美国戴尔公司宣布在全球范围内召回410万个由索尼制造的笔记本电池，随后苹果、东芝、IBM、富士通、日立、夏普等公司纷纷宣布召回索尼的问题电池。8月26日，日本经济产业省命索尼与戴尔彻查笔记本电池质量问题。9月29日，索尼也宣布回收笔记本电池，并提供免费更换服务。这是全球电子产业历史上最大规模的电池召回事件，总共召回的电池数量将近千万个，给索尼造成了大约510亿日元的直接损失，而因此造成的信誉以及市场份额损失更是难以估量。笔记本电池事件是索尼成立以来遭遇的最严重的质量问题之一，直接导致霍华德·斯特林格的改革计划严重受挫，并使其2006财年第二财季净利润同比下滑94%。



手柄专利危机

2006年3月，索尼与Immersion公司之间长达4年的官司拉锯战宣告结束，索尼再次败诉。美国联邦法院责令索尼向Immersion公司赔偿1.278亿美元。这起事件成为PS3取消振动手柄的主要原因，在这起官司中，Immersion公司要求法院宣判索尼永远禁止使用手柄振动技术。由于没有振动功能的PS3"六轴"手柄遭到恶评，索尼最终不得不向Immersion屈服。2007年3月，索尼宣布同意支付1.278亿美元的赔偿金，同时外加2250万美元获得Immersion的技术授权，以总共约1.5亿美元的高昂代价令今后PS3手柄的振动功能成为可能。

PS3产能问题

由于蓝光二极管良品率极低，索尼于2006年9月初宣布欧版PS3延期至2007年春季，美版和日版的首发数量从原定的200万台减少到50万台。根据统计机构发布的数据，美版PS3首发实际数量只有十几万台，日版不足十万台。SCEI社长久多良木健在新闻发布会上亲自向欧洲玩家道歉，并宣称："我是PS的父亲，我有全部责任！"蓝光部件产能问题是PS3首发失败的重要原因之一，其罪魁祸首则是索尼的蓝光二极管生产技术极不成熟。



漏税丑闻

东京地方税务局于2006年6月30日宣布索尼及索尼电脑娱乐(SCE)瞒报744亿日元的营业收入，从而造成了279亿日元的巨额漏税。东京地税局认为，索尼通过其国内与国外分公司之间低于正常价格的互相交易冲减和瞒报营业收益，瞒报的744亿日元收入主要是1999财年至2004财年之间SCE及其美国分公司的游戏业务收入，以及索尼与多家海外分公司之间在2003～2004财年之间CD和DVD的内部交易。

CCD风波



2005年10月，索尼宣布免费更换存在质量问题的数码相机成像元器件，2002年10月至2004年3月期间，由索尼生产的CCD(电荷耦合器件)成像元器件存在质量问题，可能造成液晶显示屏或电子取景器出现图像扭曲或无图像的情况。由于CCD的制造工艺复杂，全球仅有索尼、松下等屈指可数的几家供应商，因此使用索尼CCD的相关企业全部受到牵连，日系八大数码相机巨头都在影响范围之列。据《日经BP》报道，仅索尼自身需要返修的问题产品就多达百种，数量达300万个，算上向其他厂家提供的CCD，总共涉及的问题产品数量多达数千万。这起事件让索尼数码相机的品牌声誉严重受损，佳能、尼康、富士、奥林巴斯等数码相机名厂也纷纷向索尼索赔，并直接导致索尼的CCD市场份额被侵食。

业界声音



"如果PS3获得普及，那么索尼将负担巨额的损失资金；相反如果PS3没能获得普及，那么索尼以及第三方厂商将面临着倒闭的危险……也就是说，无论怎样索尼都无法摆脱困境。"

——大前研一(全球五大管理大师之一)



"索尼为了动作感应而放弃振动功能，对玩家而言可谓捡了芝麻丢了西瓜，我认为索尼这次纯粹在浪费时间！"

——彼得·摩尔(微软互动娱乐部副总裁)

"这些贪婪的家伙像对待罪犯一样对待他们的消费者。他们只是假装将产品卖给我们，而不希望我们能够真正得到这些产品。我已经受够了，从今天开始我再也不会花一分钱在那些我无法决定使用方式的音乐上。"

——苹果高层Mike Evangelist炮轰索尼XCP防拷软件



"PS3将无法复制PS2的成功，但没人可以忽视索尼的存在，这将会是一场漫长的战争。"

——拉瑞·普罗斯特(EA董事局主席)

"如果你读过《孙子兵法》，你就会发现索尼正在重复历史。索尼试图把自己的敌人一网打尽，并让对手一无所获。在盒带式录像机之争中，索尼在Betamax身上一败涂地，然后故事在CD和DV上重演，并且还会继续。"

——"DVD之父"Warren Lieberfarb抨击索尼蓝光战略



"我们的产品是法拉利，他们的产品也是法拉利，但是我们的法拉利要比他们的先出发，这对于比赛来说是我们有利。"

——微软主席比尔·盖茨谈PS3

"今年电子游戏领域的最大事件是索尼的'如何让自己落后'。当索尼将所有赌注下在一款名为CELL的芯片以及一种名为蓝光的塑料碟上的时候，其胆量的确让人吃惊。但是索尼目前必须明白一个事实——他已经被一款叫做Wii的游戏主机打败了"

——《时代》杂志将PS3列为"2006年度最大失败之一"



"我们并不想与PS3竞争，但我们想说的是最终的结果是任天堂的主机卖得更多。"

——任天堂社长岩田聪

"平井一夫的上位可能意味着(SCE)主力从硬件转移到软件，我无法想象还能有PS4。"

——野村证券分析家Yuta Sakurai



"我们已经在创造一个崭新的世界，我相信我们可以在未来击败索尼。"

——微软CEO史蒂夫·鲍尔默

"在PS3上市之前就降低价格，这样的举动实在荒谬！"

——Retela Crea证券投资情报部长井原翼



"比起X360，将PS3的性能发挥到极限需要投入两倍的精力，否则二者之间的差距是微乎其微的。"

——Epic Games创始人蒂姆·斯威尼

重要盟友悉数叛逃

跨平台是游戏业发展的大势所趋，其主要原因有如下几点：一、次世代游戏开发成本高昂，跨平台可以减少游戏的平均成本，增加总收益；二、游戏市场的一家独大会让第三方受制于第一方，在权利金条件和游戏发行自主性方面处于不利境地；三、三大硬件商实力更加接近，索尼的约束力大大降低；四、PS3开局不利，市场占有率太低；五、X360在欧美获得的成功有利于日本第三方打开垂涎已久的欧美市场。商业利益永远是第三方的最高商业准则，在跨平台的大潮中，原本对阵营观念泾渭分明的日本厂商也开始争先恐后地投入微软和任天堂的怀抱。

Take-Two



虽然PS2自诞生之日起便已尽显霸气，但如果没有Take-Two，索尼恐怕不会赢得如此彻底。从2001年的《GTA3》开始，《GTA》就成为美国当之无愧的国民级游戏。PS2成就了《GTA》，它的成功远远超出了Take-Two的想像，因此即便有微软数次试图拉拢，Take-Two仍然让它旗下的Rockstar死心塌地地跟着索尼，隔个一年半载才会将残羹留给Xbox赚点外快，比起全面跨平台的大多数欧美厂商，Take-Two的忠诚度要高得多。

然而索尼在北美的这最后一个独占"堡垒"也终于被微软攻破，从某种程度上说，《GTA4》跨平台的影响力就像当年的《最终幻想VII》遗藉PS，它让微软在欧美的游戏软件实力真正做到了与索尼平起平坐，甚至尤有过之。《GTA4》独占事件的背后据说是索尼的傲慢，这不禁让人想起十几年前因为同样的原因而丢掉游戏业王座的任天堂。《GTA4》是微软伟大的公关胜利，也是索尼在次世代战争中犯下的最愚蠢的错误之一。

"《横行霸道》系列"销量

游戏名	平台	日本销量	北美销量	其他地区销量	总销量
横行霸道	PS	–	81万	147万	228万
横行霸道2	PS	–	116万	226万	342万
横行霸道3	PS2	36万	655万	469万	1160万
横行霸道：圣安德里亚斯	PS2	41万	789万	658万	1488万
横行霸道：罪恶都市	PS2	47万	820万	553万	1420万
横行霸道：自由城故事	PS2	–	121万	154万	275万
横行霸道：自由城故事	PSP	–	141万	208万	349万

NBGI



Namco曾经是索尼最忠实的盟友，即便是与Bandai合并后也仍然义无反顾地支持着PS3和PSP。不过或许是迫于Bandai高层的压力，合并后的NBGI跨平台步伐越走越快。继《山脊赛车6》、《信赖铃音 肖邦之梦》之后，《皇牌空战6》也转投X360。《皇牌空战》近年来已经算不上是一线大作，但X360版《皇牌空战6》的出现进一步证明了NBGI经营方向的转变。

有《信赖铃音 肖邦之梦》在前，《传说》正统续作登陆X360或Wii恐怕只是时间问题；Gamespy等知名游戏媒体已经将《灵魂能力IV》纳入X360新作发售表，《灵魂能力II》因跨平台而在欧美卖出了200多万套，看来《灵魂能力IV》重归跨平台之路的可能性确实很高；《铁拳6》的销量将会是NBGI评估对PS3支持力度的重要指标，该作一旦败北，NBGI的忠诚度必然会遭到严重打击。

《皇牌空战》部分作品销量

游戏名	平台	日本销量	北美销量	其他地区销量	总销量
皇牌空战	PS	48万	86万	36万	170万
皇牌空战4	PS2	39万	197万	49万	285万
皇牌空战5	PS2	32万	69万	32万	133万

（注：其余作品销量数据不可考）

Capcom



3月20日，《鬼泣4》X360版的公布让业界为之震惊，不过考虑到Capcom过往的种种行为，这实在是最不值得惊讶的必然之举。早在去年5月，《鬼泣4》制作人小林裕幸就明确指出了想要开发X360版的愿望；其后《丧尸围城》和《失落的星球》强势热卖，让《鬼泣4》登陆X360可以说是顺水推舟。不过比较讽刺的是，索尼在去年的TGS展中将《鬼泣4》作为绝对宣传主力，给人们留下深刻印象，X360版相信也可以因此受益。

围绕《生化危机》的种种"独占"闹剧早已让Capcom的独占声明毫无可信度，《鬼泣4》跨平台后，若Capcom有朝一日能够公布《鬼武者》新作，相信十有八九也是少不了X360的份。从不安分的Capcom如今已是与EA一样彻彻底底的跨平台企业。Capcom曾经为PS2带来了第一款百万大作《鬼武者》，如今Capcom的第一款次世代百万大作变成了X360的《丧尸围城》，在跨平台的大方向上，Capcom的战略重心更为偏向X360。《生化危机5》采用的是《丧尸围城》和《失落的星球》所使用的MT Framework引擎，因此其X360版或许会比PS3版更加出色，至少其开发进度会更加顺利一些。



"《鬼泣》系列"销量

游戏名	平台	日本销量	北美销量	其他地区销量	总销量
鬼泣	PS2	65万	129万	83万	277万
鬼泣2	PS2	55万	62万	52万	169万
鬼泣3	PS2	35万	73万	54万	162万

Konami

小岛秀夫已经多次公开表示，X360与PS3的硬件实力不相伯仲，在X360上开发《潜龙谍影4》没有任何问题，并且X360的网络功能比PS3强，如果《潜龙谍影》推出网络版，X360才是首选。Konami是一家国际化色彩较为明显的游戏公司，其欧美业务在集团收入中占有极大比例，因此Konami一直都在积极谋求跨平台发展之路，当初Xbox刚公布时，Konami就是最积极的响应者之一。小岛秀夫在媒体采访中说，X360在欧美的销量极为出色，2007年肯定也会热卖，他对于给X360开发游戏非常感兴趣。



“《潜龙谍影》系列”销量

游戏名	平台	日本销量	北美销量	其他地区销量	总销量
潜龙谍影	PS	70万	281万	200万	551万
潜龙谍影2	PS2	85万	229万	242万	556万
潜龙谍影3	PS2	86万	142万	168万	396万

“《职业进化足球》系列”销量

游戏名	平台	日本销量	北美销量	其他地区销量	总销量
职业进化足球(WE5)	PS2	54万	6万	92万	152万
职业进化足球2(WE6)	PS2	116万	10万	157万	283万
职业进化足球3(WE7)	PS2	113万	8万	155万	276万
职业进化足球4(WE8)	PS2	112万	9万	236万	357万
职业进化足球5(WE9)	PS2	92万	9万	281万	382万

《潜龙谍影4》是今年PS3独占游戏中最有影响力的作品，也是S3年末商战的旗舰作品，若失去这部作品的独占权将意味着PS3在X360以《光环3》为首的独占大作群轰击中毫无还手之力。

比起《潜龙谍影》，《职业进化足球》(即《胜利十一人》的欧版)才是Konami真正的经济支柱。仅去年一年该系列就卖出了835万套，这个依靠PS起家的足球游戏系列已经步伐坚定地走上了跨平台之路，而Konami也得到了实实在在的跨平台的利益。

Square Enix



SCE法国分公司总裁Georges Fornay近日在法国《Les Dernieres Nouvelles d'Alsace》报社的采访中说：“游戏的开发成本呈爆炸性增长，维持大作独占变得非常困难，除非是我们自己的游戏。我们预计在2007年底之前将会有200款(PS3)游戏推出……至于《最终幻想XIII》，我能说的是目前该作的独占性正在商议中。”

《最终幻想XIII》是一个系列化作品，其中已经确定在PS3上推出的就有两款，最近Square Enix公开了另外一款作品《最终幻想 异端XIII》(Final Fantasy Haeresis XIII)，业内盛传该作为X360游戏。既然是系列化作品，PS3已得其二，X360分个外传本也算不上什么，但若是系列旗舰作品都跨平台发展，那绝对是游戏业天下大乱之日。日本国民RPG《勇者斗恶龙IX》已经花落NDS，奠定PS王朝根基的RPG双璧已失其一，《最终幻想XIII》是PS3制衡日本市场的仅有的骄傲，若失去该作，索尼经营了十几年的游戏软件优势将荡然无存，由其引发的雪崩效应将难以想像。

Square Enix社长和田洋一早已声明希望天下三分、势力均衡的愿望，限于其产品市场受众主要为日本玩家的特点，Square Enix一直以来只是在索尼和任天堂之间周旋。但《最终幻想》是真正的国际化品牌，而《最终幻想XII》的海外销量大不如前，Square Enix急需巩固该品牌的国际影响力，在欧美占领了半壁江山的X360无疑是一个很好的选择。

“《最终幻想》系列”销量

游戏名	平台	日本销量	北美销量	其他地区销量	总销量
最终幻想战略版	PS	137万	95万	13万	245万
最终幻想VII	PS	393万	309万	270万	972万
最终幻想VIII	PS	364万	234万	188万	786万
最终幻想IX	PS	280万	166万	84万	530万
最终幻想X	PS2	302万	274万	219万	795万
最终幻想X－2	PS2	241万	182万	98万	521万
最终幻想XII	PS2	242万	168万	84万	494万

(注：仅列出PS系主机相关作品销量)

“《勇者斗恶龙》系列”销量

游戏名	平台	日本销量	北美销量	其他地区销量	总销量
勇者斗恶龙IV(重制)	PS	121万	–	–	121万
勇者斗恶龙V(重制)	PS2	165万	–	–	165万
勇者斗恶龙VII	PS	412万	21万	–	433万
勇者斗恶龙VIII	PS2	361万	47万	60万	468万

(注：仅列出PS系主机相关销量)



2005年以来索尼游戏业务相关负面新闻

2005年3月7日
索尼召开新闻发布会公开管理层任免决定，原会长兼集团首席执行官出井伸之和社长安藤国威辞职，原副会长兼首席运营官霍华德·斯特林格及原副社长中钵良治分别取而代之，SCE社长久多良木健辞去索尼集团副社长及家电与半导体部社长职务，并且久多良木健在SCE所做的重要决策需要向斯特林格报告。久多良木健暗示，他是权力斗争的失败者。

2005年7月21日
微软在“Xbox峰会2005”上宣布《生化危机5》、《山脊赛车6》等大作将会在X360上推出。

2005年9月
索尼宣布未来三年内裁员1万人，关闭11家工厂以及一些长期亏损的部门，家电领域有15个部门被撤销，产品种类减少20%。

2006年2月
索尼发行了1000亿日元的企业债券，财务状况令人担忧。

2006年3月15日
SCE在“PS商业简报会”上宣布，PS3将从原定的“2006年春季发售”延期为“2006年11月发售”，蓝光规格无法确定成为罪魁祸首。

2006年3月
好莱坞多数电影公司完全停止了UMD业务，沃尔玛等零售大亨也将UMD撤下货架，UMD电影计划彻底失败。

2006年4月
索尼宣布SCE部门在2005财年内的利润比2004年大幅降低了80%，PS3的巨额研发费用为主要原因。

2006年5月8日
索尼正式公布PS3售价，昂贵的价格引起人们强烈不满，PS3实际游戏画面也令人失望。

2006年7月27日
SCE宣布其2006财年第一财季营业额同比降低近30%，净亏损268亿日元。索尼首席财务官大根田伸行承认PSP销量比预期中糟糕，在日本已经与NDS“陷入苦战”。

2006年7月
索尼因财务窘迫向20多家银行构成的企业信贷集团贷款800亿日元，这是索尼10年来首次申请如此大数额的企业贷款。

2006年9月22日
久多良木健在TGS基调演讲中宣布20GB日版PS3售价从59800日元下调到49980日元，并配备HDMI接口。分析家认为这是SCE影响力衰退的表现。

2006年10月19日
受PS3降价影响，索尼宣布将全年营业利润预期从1300亿日元下调到500亿日元。第二财季，索尼运营利润同比降低了94%！

2006年11月
PS3首批发货量比之前公布的数字更少，造成首发极度混乱的局面，多家知名主流传媒宣称：PS3不值得等待！

2006年11月
SCE宣布其2006财年亏损额将达到2000亿日元，成为索尼集团的第一亏损大户。

2006年11月30日
原SCEA总裁平井一夫就任SCEI集团社长，SCEI社长久多良木健退居二线担任会长。

2006年12月12日
Square Enix在PSP上市两周年之际宣布将于NDS上推出《勇者斗恶龙 IX》。

2007年1月
SCE宣布其2006财年第三财季净亏损542亿日元，PS2出货量同比降低16%，PSP出货量暴跌72%，PS3未达成200万台出货目标。



“有时候我真希望我们是一家简单的硬件厂商，但我们不想回到硬件时代，如果我们的梦想破灭，我们就根本不是索尼。”

这是2003年消费电子展中，前索尼社长安藤国威与记者共进晚餐时的无奈感言。那一年4月，索尼股票连续两天跌停，拉跨了整个日本高科技股，那是一场被经济学家定义为“SONY SHOCK”的噩梦。

日本经济界有个说法，大致的意思是索尼每隔10年就要崩溃一次，这一次崩溃恰好是出井伸之的十年。在出井伸之的整整十年任期里，索尼从一家硬件公司被硬生生地扯成“内容供应企业”，并英勇无俱而莫名其妙地朝着“宽带供应公司”的目标前进，似乎要将自己打造成电子行业里的Google，避长而扬短，舍本而逐末，精神可嘉，蛮劲可叹。

出井伸之的良苦用心不难理解，他在位的十年里，索尼的音乐、电影、游戏业务蒸蒸日上，让传统的电子部门相形见绌。于是索尼在娱乐内容领域疯狂扩张，战线越拉越长。比尔·盖茨曾严肃地质问出井：“你是不是疯了？”

其实比尔·盖茨与出井伸之曾私交甚笃，如果不是索尼踩进了微软的领地，或许他们能成为好友。

文 Lancer 美编 NINA

索尼探梦

梦想弄潮儿

8年前，索尼公布了PS2，其产品定位为“娱乐电脑”，具备网络接入能力。这是出井伸之的索尼转型计划不可或缺的环节，却也因此走入了在盖茨看来神圣不可侵犯的领地。盖茨曾希望通过私人交情说服出井伸之使用微软的操作系统，结果遭到当面拒绝，于是“中途岛计划”启动，愤恨的盖茨命Xbox团队：“给日本人点颜色瞧瞧！”

1995年秋，刚刚当上索尼CEO的出井伸之发表了激情四溢的就职演说：“终有一天，你会惊奇地发现，索尼无处不在……”

出井伸之曾被评为“最差CEO”，理由之一就是他将索尼的战线拉得太长，四处树敌，最终闹了个四面楚歌的境地。一位索尼高层曾经抱怨：“索尼什么业务都想插上一脚，各个领域都想当老大，这就要求各领域都要有划时代的产品，而这几乎是不可能的。”如果不是索尼固执地追求“客厅里的电脑多媒体”，企图用它的PlayStation系列产品挫败Wintel联盟，微软或许不会砸入40亿美元趟游戏业的混水。索尼不愿意成为又一个IBM，不愿意让PlayStation成为又一台PC，于是索尼在其多媒体之路中不可避免地遭遇微软，硬件业的巨鳄对抗软件业的豺狼，在一个软件与硬件水乳交融的战场里展开肉搏。

当业务主导从“硬件”变为“内容”，索尼的硬件业务本身也在悄然质变。PS2对Wintel联盟的挑衅险些让英特尔也迈入游戏市场。早在PS2刚发售时，久多良木健就曾打算将PS3变为芯片，像英特尔的奔腾一样，成为电脑娱乐领域的技术标准。索尼对CELL处理器的投资与PS3本身平起平坐，这块芯片将目光投向数码时代的所有消费电子，所有采用CELL处理器的电子产品都可以共享统一的技术框架，分享技术资源，从而缩减成本，并加快新产品的推出。如果索尼的野心实现，CELL将成为整个消费电子行业的心脏。

出井伸之曾经为索尼制定了一个企业口号叫“Digital Dream Kids”，国内有个较为诗意的译法叫“数码梦想弄潮儿”。其实区区幼稚小童(Kid)又岂能驾驭数码大潮，索尼为自己架构了一个统领数字化的美好前景，到头来却仍是一个爱做梦的小童。索尼芯片部门连续两年赤字，其70%的收益来自于向索尼集团其他子公司的销售所得，野心勃勃的CELL至今仍是PS3的专利。英特尔的45纳米处理器已经投产，而CELL才刚刚向65纳米进发。今年2月索尼终于开窍，中川裕接手芯片部门后开始处处回避英特尔的锋芒，并试图将CELL的生产外包。

“互联网和宽带是划破制造业天空的两颗陨石！”网络的迅速崛起曾让出井伸之萌生如此感叹。为了确保向网络时代的顺利过渡，出井伸之实施了被业内人士称为“买保险”的投资策略，所有与网络娱乐相关的领域都要涉足，不管索尼在该领域是否拥有优势。二十世纪的索尼为世界创造了无数个第一，二十一世纪的索尼已经在分散化的投资中迷失了自我。出井伸之在位期间给索尼戴了不少帽子，最后一顶是“传媒＋技术企业”，这或许是出井伸之迷失到最后的幡然省悟。技术才是索尼的生存之本，经过多年不务正业地兜售理念，出井伸之在“SONY SHOCK”之后总算有所觉悟。此时的索尼在多个尖端技术领域早已落后于人，液晶电视技术落后于三星，手机领域落后于诺基亚，VAIO败给了NEC和富士通，出井伸之不想成为索尼的历史罪人，索尼的60大寿即将到来之际，出井伸之出台了“转型60”计划。再造索尼需要新的经营思维，出井伸之在他最后的在位时间里打破了日式企业的传统制度，引进了美国企业的管理模式，让公司外部人员成立董事委员会，由委员会挑选管理人员，打破了日式企业论资排辈的传统，为斯特林格这位空降兵的出现创造了机会。

全方位出击的索尼就像一盘散沙，虽大而全，但缺乏核心竞争力。因此，斯特林格上台后的最大目标就是聚沙成塔，“Sony United”成为斯特林格时代的主旋律。

2005年3月7日，索尼召开新闻发布会宣布了高层大换血的决定，斯特林格向记者宣布：“今后我要把力量集中到开发方面，以工程、技术为两大支柱，向消费者提供最好的电子设备和娱乐。”

但索尼已经无法回到硬件时代，满载着“整合”理念的PS3和斯特林格开了一个天大的玩笑。



天生自负

一直以"高端"自居的索尼天生有股傲慢的气质。索尼的工程师们自豪而自负，他们沉浸在自己的技术世界中，因为放飞创造力是索尼的创社宗旨。自Walkman诞生以来，索尼相信自己能够成为潮流的引领者，索尼的管理者们总是在产品计划会议中提醒工程师："你们不是在研究欲望，而是在创造欲望。"索尼创始人盛田昭夫相信，索尼不需要倾听用户的意见。"我们要用新产品引导公众，而不是去问他们需要什么东西。所以我们不要搞大量的市场研究，而是要通过交流来教育公众，从而创造出一个新市场。"盛田昭夫的这种经营思想曾经诞生了不少令人惊喜的产品，也为数码时代里的SONY SHOCK悲剧埋下了伏笔。数码时代里的市场方向瞬息万变，索尼却迷失在自己规划的未来蓝图中无法抽身，对自身市场引导力的迷信已经深入索尼的骨髓，以集团内部强强联合为目标的"Sony United"并没有改变索尼对市场方向反应迟钝的本质。

为了提高索尼的市场引导力，斯特林格将希望寄托于索尼品牌形象的再造。2005年9月14日，斯特林格为索尼开设了一个新职位——首席营销官，其作用在于重塑索尼品牌，首位就任者正是SCEA副总裁安德鲁·豪斯，这在某种程度上暗示着斯特林格对于PlayStation品牌的信赖与重视。斯特林格在各种场合不厌其烦地阐述PS3对索尼的重大意义，因为它是"Sony United"理念最直观的呈现，在它的身上联合了索尼游戏部门、家电部门和网络部门的努力，它同时也是出井伸之网络战略的转世重生。不过在它的身上很不幸地再次继承了索尼闭门造车的封闭思想，无视市场主流和消费者的需求，坚信可以通过自己的独有格式为消费者创造欲望，即便这意味着让消费者为自己不需要的部件多掏200美元。

索尼一直在用高品质和高价位塑造高端形象，以至于当SCE将PS的售价制定为299美元时，索尼高层险些以"不懂经商之道"为由解雇德中睥久这位始作俑者。游戏市场是一个硬件为软件服务的市场，硬件低价策略是不变的真理，索尼却在享受了两代辉煌后数典忘祖，久多良木健在日本某网站的采访中竟道出"PS3将在软硬件上同时盈利"的昏话，索尼的自大主义着实是病入膏肓。

现任索尼社长中钵良治曾直言不讳地指出："索尼变得愈加自大，总想发明出超前的产品，而不愿追随消费者的口味。"蓝光是PS3的危机之源，索尼在大多数消费者仍不知蓝光为何物时匆匆上马，将一种碟片出货量不到百万张的新格式强行推向数百万用户，让索尼的游戏支持者们为其多媒体计划埋单。然而真正的埋单者其实是索尼自己。索尼的品牌形象早已在落后的技术实力和泛滥的产品种类中蒙尘，一贯走亲民路线的PlayStation却在加装了华而不实的功能后改走高端。这种方向性变更是对主体游戏市场的背弃，至少在蓝光成为主流之前，索尼将很难进行PS2用户向PS3的整体转移，而这段漫长的时期为竞争对手留下了千载难逢的可趁之机。

统领游戏市场十余载的索尼对于PS3开局之难不可能毫无预见性，也不是没有考虑到强行将超前的蓝光规格打入主流市场潜在的负面效应，问题在于索尼高估了铁杆用户们的忠诚度，也高估了第三方对索尼的依赖性。按照以往的经验，新主机的首批购买者对于价格并不敏感，但前提是该主机必须具备不可替代性，也就是说该主机的游戏阵容或性能是同类主机无法提供的。微软的精明之处在于让PS3成为一台完全可以被X360替代的主机，它用HD-DVD外挂光驱削弱PS3的蓝光播放优势，用《战争机器》让PS3的性能优势荡然无存，而更为重要的是，它让第三方在潜意识中将X360作为PS3的代替品。

现代游戏工业已经进入大投资、大风险时代，高昂的游戏开发成本让软件商拼了老命地实施跨平台战略，希望通过分散化投资降低风险，为此得罪老东家也在所不惜。每个季度结算一次的财务报表是摆在软件商经营者面前最现实的问题，要让投资者开心、让董事局满意，经营者没法抱着PS3的空壳不放，X360的先发优势使其率先跨过了被第三方视为心理基数的千万大关，为抢占次世代市场份额，保证财年收入，X360至少从目前来说是一个比PS3更有保障性的选择。而第三方战略重心的转移将可能导致PS3陷入长期缺乏大作，主机销售速度慢的恶性循环。

《新闻周刊》记者曾经爆料"索尼的傲慢是《GTA4》跨平台的主要原因"。一直独孤求败的索尼长期自我感觉良好，对于第三方缺乏关怀并不稀奇，Namco这位长期与索尼同气连枝的孔怀兄弟也曾抱怨其所受待遇今非昔比。不过笔者相信，即便索尼遇上火烧家门的惨境，对于《GTA》这种举世罕见的千万级大作也不至于置若罔闻。SCEWWS总裁菲尔·哈里森曾言，《GTA4》跨平台的真正原因是其成本太高，单凭PS3的装机量已不足以让Rockstar收回投资。在这句话中恐怕还暗含着另一层涵义——微软的崛起让第三方在与索尼的谈判中掌握了更具分量的筹码，所谓大难临头各自飞，曾经的战友们在索尼危难之际或向第三者暗送秋波，或另择良木而栖，更有甚者干脆干起趁火打劫的勾当，在大作独占权上漫天要价。

早在PS时代，索尼为了打造独占品牌，经常通过权利金优惠、技术和资金支持、营销支持等方式将任天堂的魔下干将悉数挖走。那时的任天堂并不缺钱，只是骄傲的山内溥始终不愿放下身段，终于在来者不拒、去者不追的傲慢态度中让自己的帝国变成了孤岛。索尼江山大定之后，昔日盟友的特权被逐步剥夺。索尼从1998年4月开始数次改革权利金结构，但迫于PS和PS2一家独大的局面，大多数厂商只能是敢怒不敢言。讽刺的是，十几年后风水轮流转，这一次索尼不仅缺钱，而且因过于宏大的梦想让自己身心俱疲。索尼没有被遗弃，但众星捧月的时代已一去不复返。

多梦之夜

2007年对于索尼来说是一个不错的开局，虽然PS3仍在泥潭中徘徊，但BRAVIA已经占领了美国31%的市场份额，连续三个季度蝉联全球液晶电视销量冠军，与排在第二名的三星(22%)拉开了遥远的距离，索尼股价从PS3发售初期的4500日元回升到6500日元。除了PS3和"电池门"事件外，索尼的一切几乎都在斯特林格的既定目标中前进。年初的消费电子展中，斯特林格在媒体的采访中露出了羞涩的微笑，他告诉人们"索尼将在2007财年实现5%的盈利"。那一天，索尼的股价暴涨了6.5%。

骄傲的索尼正在纡尊降贵，投入价格战的大潮，以BRAVIA为首的消费电子产品通过低价策略席卷市场，斯特林格宁愿抛弃"索尼溢价效应"(即因品牌优势享受比同质量同类产品更高的价格)，为的就是取回其在电子市场上的失地，重振核心业务。2006财年第三财季，索尼消费电子产品销售额提高了12.1%，除了BRAVIA这个大功臣外，另外一个突出贡献者来自游戏部门——不过并非PS3，而是本该逐步淡出市场的PS2。

2006年11～12月份期间，PS2在北美的总销量超过240万台，几乎是Wii的两倍，比X360高出约50万台。据市场评级机构标准普尔估计，2007年PS2仍将保持强势，预计年出货量将达1100万台，而PS3仅有700万台。实际上，PS3的一连串战略性失误及其目前所处颓势让人们严重误读了SCE的真实经营状况。SCE在2006财年的17亿美元亏损(实际数字可能还会更高)是人们看淡索尼前景的主要原因，不过人们显然忽略了PS2这个强势因素。目前每台PS2的净销售利润为8美元，也就是说今年仅在PS2硬件销售上的利润就有8800万美元，而这比起权利金收入只不过是微不足道的数字。高盛投资公司预计，索尼本财年在PS2游戏权利金上的收入将会达到14亿美元。这个数字对于核心玩家群来说可能是难以理解的，因为在2007年后的PS2游戏发售表中，已经很难找到令人眼前一亮的作品：其原因在于PS2是最大的非核心玩家市场，而针对此类玩家的体育游戏、影视作品改编游戏和低龄向游戏才是真正的市场主力，在2007财年内，对于EA、Activision等主力软件商来说，PS2游戏仍是经济支柱。

次世代战争的第一回合是面向核心玩家的战争，PS3已经在这一回合中败北，而战争的第二回合将是面向非核心玩家，此役的胜负将决定游戏市场的最终格局。索尼最大的王牌不是蓝光、不是CELL也不是RSX，而是全球1.1亿的PS2用户，用户的品牌购买惯性是索尼最大的优势，而微软一直用尽公关资源努力将索尼系的软件阵容照搬到X360上，目标也是那1.1亿的必争之地。庞大的PS2用户基数是索尼冒死将PS3作为多媒体战略突破口的信心所在，但索尼的软件优势正被微软逐步消弭于无形，而价格因素、HDTV的普及度问题、以及PS2的过于成功让次世代的过渡期空前漫长。漫漫长夜势必多梦，索尼之路注定坎坷。梦醒时分，PS2功成身退，届时谁主沉浮自有分晓。



劳拉找到宝藏的同时，
这家公司失去了灵魂，
在经历了衰退之火的历炼之后，
现在Eidos重新踏上了寻找灵魂
的冒险之路。



本刊特约记者专访 Eidos德国分公司

Eidos 走出古墓

透过德国Eidos办公室的落地窗，可以看到刚刚被一场春雨洗刷过的汉堡市政厅、著名的购物街鹅市和德国商业银行的总部大楼。不过在这之前，你的注意力必定会被窗前那座真人比例的劳拉塑像所吸引。“雨过天晴，是我们对你最好的欢迎。”这间办公室的主人，Eidos德国总经理Rolf Duhnke微笑着向我表示，仿佛这是一家可以控制天气的公司。即使并非如此，作为欧洲乃至世界主要的第三方游戏开发商，Eidos依然成就了很多玩家的数字娱乐梦想。除了拥有全球最炙手可热的女性游戏形象，Eidos公司在深陷困境时，又戏剧性地迎来了复兴，这段经历同样堪称神奇。也正因为如此，我们决定拜访Eidos德国，倾听他们的生存之道，洞悉他们眼中游戏产业的未来。

文 Delphi　美编 NINA



▲任何来访的客人首先看到的一定是劳拉。

复兴与生存之道

至少从2001年开始，评论者笔下的Eidos逐渐被描绘成一家"拥有众多具有市场号召力的游戏品牌，但经营业绩却总是令人失望"的游戏公司。糟糕的成本控制能力、过于倚重《古墓丽影》的销售表现、对旗下游戏产品缺乏长远规划，这些弊端在2004年逐一显露出来。首先，Sports Interactive公司宣布脱离Eidos，毫无疑问，这次开发资源的重大流失，对"《冠军足球经理》系列"的发展造成了实质性打击。接着，为了弥补财政年度的亏空，Eidos又做出了提前发售《古墓丽影：黑暗天使》的错误决定。事实上，即使忽略掉游戏系统对原作的种种背离，单就本身存在的众多BUG和丢帧现象来说，也注定了该作发售后遭遇媒体和玩家恶评的命运。在不断调低预期收入的同时，公司的财务状况也陷入困境。Eidos董事会最终发布了一份简短声明，表示公司"正在审视一个替代性的解决方案。"预示着这家曾经风光一时的游戏公司，终于进入了"并购时刻"。

待价而沽的Eidos，得到了微软、EA、索尼、Ubisoft、Activision、Take-Two——几乎所有游戏发行商的青睐，但这并不意味着故事会有一个皆大欢喜的结局。事实上，这些开发商觊觎的只是《古墓丽影》、《杀手47》、《冠军足球经理》这些金字招牌，一旦被收购，Eidos很可能将从人们的视线中消失。经过一番权衡，Eidos董事会准备接受来自美国的Elevation Partners公司的收购案，这家公司的总裁正是鼎鼎大名的U2乐队主唱Bono，Eidos的股东们或许并不热衷Bono那首脍炙人口的《All I Want is You》，真正让他们动心的是超过1.35亿美元的并购交易金。随后发生了戏剧性的一幕，出乎所有人意料，Eidos昔日的竞争对手英国SCI娱乐集团后来居上，采用换股方式成功收购了Eidos。

Eidos拒绝1.35亿美元的现金收购，公司董事会全体无异议地通过了SCI的换股收购，这样的决定似乎并不符合逻辑。然而事实上，这也许是Eidos可以做出的最好选择。SCI是一家财务状况良好，精于内部管理和成本控制的公司，不过除了军事模拟风格的第三人称团队射击游戏"《冲突》系列"之外，这家公司的游戏品牌乏善可陈，而Eidos的长处恰恰是强势的游戏品牌和销售渠道。这两个在英国本土市场竞争多年的对手意识到，化敌为友，优势互补才是明智的选择。并购后，Eidos的公司品牌得以保留，并全面负责SCI旗下游戏产品的开发和推广工作， 在业内以善于优化组织结构著称的SCI首席执行官Jane Cavanagh对Eidos的管理机制和成本控制体系进行了大刀阔斧的改革，这也为Eidos的迅速复兴奠定了基础。

谈及这次收购，Eidos产品副总裁Ian Livingstone意味深长地表示："我们是天生的一对，这对英国游戏产业来说，也是一件值得庆幸的事情！"这句话折射出英国游戏业所面临的危机——不但逐渐失去领跑欧洲的位置，本土开发商也面临被外资大举收购的窘境。苏格兰游戏公司DMA在1997年创造了《GTA》，随后便将游戏版权卖给了美国公司Take-two，"《神鬼寓言》系列"的开发商Lionhead也被微软并购，SCI/Eidos成为英国目前惟一的本土游戏发行商。不过Livingstone依然坚信英国游戏产业还有机会："抱怨政府对本土游戏产业缺乏扶持力度于事无补，现在最重要的是我们游戏人能够真正行动起来。"

事实上，这次并购就是英国游戏产业自救行动的一部分，而且确实带来了立竿见影的效果。2006年，Eidos推出的《古墓丽影：传奇》全球累计销量突破290万套，SCI年度收入比预期猛增25%，欧洲多家证券机构将SCI的股票评级提升为"持有"。Eidos另一部大作《杀手47：血钱》仅在美国市场的销量就突破了50万套。但同时Eidos在英国市场所占游戏份额仅为3.7%，这是一个亟待提高的数字。如果说并购为Eidos复兴提供了发展契机，显然我们更加关心Eidos的现行政策能否推动公司长远发展，而这就是我们走访Eidos德国的主要原因。

Eidos德国不仅是Eidos全面复兴的缩影，更是Eidos全球战略的重要一环。Eidos在德国游戏市场的销售额仅次于美国，与英国本土市场基本持平。众所周知，德国拥有欧洲最严格的游戏审批和评级制度，Eidos德国的本土化工作尤为出色，成功确保了游戏作品的"大众化"，目前销量超过20万套的游戏共有8款。SCI并购Eidos后，Eidos德国并没有上演裁员风暴，公关经理Theodossios骄傲地告诉我："因为我们做得很棒！"事实上，这样的说法依然显得低调，Eidos德国的办公地位于市中心的闹市区，租下了由苏黎世银行兴建的玻璃顶写字楼的整整一层，这里的房租是整个汉堡地区最贵的，Eidos公司经营效益之好可见一斑。



▲Eidos德国的老板Rolf Duhnke。



▲市场部的负责人Lars Winkler。

除了本土化工作，Eidos德国最重要的职责还在于沟通、协调Eidos下属的游戏制作公司，比如"《古墓丽影》系列"的开发商水晶动力，"《杀手47》系列"的制作公司IO Interactive，"《冲突》系列"的制作组Pivotal Games以及《冠军足球经理》的新锐开发商Beautiful Games Studios等。Eidos吸取了过往的教训，更专注于规划游戏产品未来的发展，而对具体的游戏开发工作，则给予下属制作组充分的权限。Eidos

德国Eidos的模型珍藏



▲Eidos的荣誉展示柜，里面的一些模型玩具价值不菲。



▲Eidos德国公关经理的个人收藏。



▲这款晚礼服劳拉是《古墓丽影2》发售时的限量赠品。



▲甚至在公司的储藏室，也有劳拉的身影。



▲Eidos德国的游戏产品展示柜。

德国在建立之初，就强调“创新环境”和“玩家社群”的重要性，而现在这两项政策已经上升为Eidos的发展战略。Eidos德国老板Rolf Duhnke特意向我解释：“选择(市中心)作为我们的办公地，并不是为了炫耀我们的经营业绩，而是这里有可以满足(我们的)创新环境。”同市场保持近距离接触，掌握最新、最前沿的科技信息，办公环境愈来愈成为刺激创新的重要手段。今年Eidos在加拿大蒙特利尔建立新的制作公司，同样是考虑这座城市拥有雄厚的创新资源。

正如未来学家托夫勒所言，“未来经济最重要的体现就是消费者与公司开始互相创造价值，成功的状态是两者之间的距离感会越来越小”。深谙此道的Eidos德国非常注重同玩家的互动交流，我在Eidos采访的时候，正好碰到公关经理在网上搜索《古墓丽影》的玩家站点或论坛，然后他会发邮件同管理者取得联系，让这些站点获得官方认证资格，今后不但定期发送相关游戏资讯，而且这些站点和玩家都有机会受到邀请参与一些游戏测试，玩家的疑问和抱怨，Eidos德国也会及时进行沟通。而对他们的义务要求却很简单，不能发布盗版信息而且不能传播有损于劳拉形象的暴力或色情作品。这些手段成功地拉近了Eidos同消费者之间的距离，而这项工作的花费远远要比在媒体上打广告低廉许多。

作为一名旁观者，你很难在短时间内将Eidos的生存之道梳理清晰，所以当我坐在Eidos德国总经理Rolf Duhnke面前时，这就成了我的第一个问题。Duhnke的回答非常坦率：“低成本游戏的利润率一般要高于高预算的游戏大作，续作要比开发原创新作更容易赚钱，但过度专注于这两点，会让游戏产品陷入死局。低成本同样可以有大制作，这取决于公司的整体政策和游戏开发者的态度，冷静、节俭、面对机遇又敢于高投入的战略，正是Eidos的生存之道。”所以Eidos每年开发或代理的游戏，超过一半的作品都是低成本的制作，不过玩家在Eidos的产品线中依然可以看到，X360动作射击大作《夺命双雄》的预算接近千万美元，秘密制作中的《古墓丽影8》很可能成为Eidos公司历史上开发费用最高的一部游戏。

在不影响游戏开发质量的情况下，Eidos通过整合游戏开发团队，削减非游戏研发费用，大力挖掘游戏之外的附加价值来降低开发成本。《古墓丽影》就是一个很好的例子，该系列游戏的全球销量达到了惊人的3千万套，累计创收15亿美元，而这部游戏创造的附加价值超过了5亿美元，劳拉不仅先后登上全球300多份杂志的封面，在模型玩具市场也有出色的表现，而且还是两部电影的主角，并为Visa信用卡、雀巢咖啡等国际知名品牌代言。在问及《古墓丽影3》的电影拍摄计划时，Duhnke幽默地表示：“这要看安吉丽娜的档期安排，当然我们希望布拉德·彼特先生能够发挥积极的影响……是的，我们有了一个出色的剧本，新的电影正在筹划中，现在还处于前期准备阶段，所以没有太多内容可以透露。”

正是由于公司先前过于倚重《古墓丽影》所造成的惨痛教训，因此尽管Eidos上下都难掩对劳拉的喜爱，Duhnke仍然不希望人们将Eidos称为“古墓丽影公司”。“过去的日子让我们学到的教训是，不应该将公司的命运投注在少数几款游戏作品上，这反而会对游戏本身造成伤害，未来我们将继续全力发展“《古墓丽影》系列”，同时，我们也会打造几款全新的作品，这符合公司的利益也顺应玩家的期待。”前不久，华纳公司宣布参股SCi，在保持公司独立运营的基础上，Eidos获得了华纳兄公司旗下大量知名卡通人物的游戏改编权，进一步拓展了公司的产品线。

次世代舞台

德国Eidos的工作环境


■德国 Eidos 员工在工作。


■德国 Eidos 的会议室。


■德国 Eidos 的厨房。


■德国Eidos的档案室。

即便Eidos不是一家“古墓丽影公司”，Eidos德国的工作环境依然充斥着大量《古墓丽影》的元素。来到公司接待前台，首先映入眼帘的是一座真人比例的劳拉塑像，在每个员工的办公桌上，还可以看到摆出各种动作的劳拉模型，甚至公司厨房的咖啡杯上也印有《古墓丽影》的标记。公司惟一没有出现劳拉身影的房间就是会议室了，这里摆放的是一脸冷酷表情的光头杀手塑像，大概是希望为公司会议营造出一种肃杀的气氛吧？(笑)值得一提的是，公司的每一座劳拉塑像或模型，几乎都一尘不染，擦拭它们成为员工们每天习惯性的工作。Eidos的接待小姐Anika非常漂亮，一袭金发，外貌酷似好莱坞明星薇诺纳赖德，不过很遗憾，她委婉拒绝了我的拍照请求，这也成了保密协议规定的禁止拍照内容之外，惟一缺失的照片。

随着采访的深入，你会强烈感受到在这里工作是多么的惬意。员工办公室相当宽敞、漂亮，并没有采用压缩空间的隔板设计，Eidos德国的员工充满了童趣，你可以看到他们绘制的卡通漫画和搭建的乐高积木。办公区有很多绿色植物，公司过道摆放着好几台X360和PS2试玩机，运行的游戏主要是《杀手47：血钱》和《古墓丽影：传奇》，公司厨房那台咖啡机泡制出的香浓咖啡更让我赞不绝口。不过这里给我感受最深的是，每一位工作人员都对现实生活怀着一颗“珍视并敬畏的心”，正如公司市场主管Lars Winkler所言：“创意之源来自大自然，来自我们生活的周遭，一天12小时玩游戏，也许会让你成为一名出色的玩家，但很难成为一名优秀的设计师。”

在参观过程中，我还看到了X360、Wii、PS2、PSP的游戏开发机，游戏运行和调试工作都要在上面完成，后台程序测试也依赖于开发机，不过即便如此，游戏制作的很多工作流程依然需要通过电脑来完成。这里发生了一件有趣的事，我当时拍摄了几张Wii开发机的照片，事后也通过了Eidos德国的审查，不过几天后我还是接到了他们的电话，原来我拍摄的照片上清楚地显示了Wii开发机的客户编号，如果泄露出去，任何人都可以给任天堂打电话，寻求技术支持，从而掌握一些Wii游戏开发的机密情报。

采访次世代游戏开发商，次世代主机战争显然是一个无法回避的话题。Eidos德国市场主管Lars Winkler却有不同的看法，“我更愿意将之称为次世代舞台，而不是次世代战争！”我追问道：“但是舞台上总会有一个主角”，Winkler微笑着回答：“如果这部戏足够好看，真的会有人那么关心主角是谁吗？”显然，Lars Winkler持有的观点并不激烈，他认为Wii在日本已经取得了令人瞩目的成功，X360在美国处于领先地位，而PS系主机在欧洲成功的历史，让他相信索尼在欧洲依然处于不错的位置。比起预测胜负，Winkler更乐于分析三大硬件厂商的市场战略。

很多人将目前PS3所面临的困境归咎于索尼对并不成熟的蓝光播放器的热

开发工具大揭密



▲这就是 Wii 的开发机，由于机身有客户编号因此进行了模糊处理。



■带开发模块的 X360。



▲PSP 的游戏开发机。



▲全球惟一一款马赛克风格的劳拉版 X360，制作成本是 1 千欧元，不过他的收藏价值显然难以估量。



▲PS2 的游戏开发机。



▲Xbox 的开发机。



▲德国 Eidos 公关经理在 X360 首卖会上的战利品。

衷，以及高昂售价和缺乏独占大作的支持，但这些因素无法完全解释索尼的技术创新为何难挡任天堂的理念创新，如果仅仅指责索尼的媒体梦想过于庞大，我们又无法忽略比尔盖茨、默多克类似的雄心壮志。“蓝海战略”又成为了另一种时髦的解释，但即使《蓝海战略》原书的两位作者也无法令人信服地解释蓝海战略同细分市场有什么本质性的区别，何况作为红海霸主，索尼采用蓝海战略无异于一次自我放逐。成功的方式并不多，关键还在于执行。事实上，这无关创新，而是又一个关于成功的话题。目前全球产业的成功逻辑已经逆转，创新产品首要的优势是向大众甩出一个极具诱惑力的新概念，然后集中精力追求投放时间上的“兵贵神速”。PS3成功地营造出高机能、高清画质的产品形象，但最终输在了时间上，不仅给了竞争对手微软两个圣诞节，更让任天堂的Wii成功上演了一次堪称经典的创新“闪电战”！

在创新概念上，索尼曾经占据主动，蓝光光驱、HDMI接口、CELL处理器，PS3在消费者群体中成功营造出一种鲜明的高端形象。那时，无论是正面报道还是负面批评，至少舆论都认可PS3正在扮演的高端角色，这让索尼的竞争对手只能被动迎战，微软表态PS3机能难以充分发挥，任天堂则继续为自己的异质战略辩护。但无论如何，当时玩家头脑中的印象，逐渐倾向于强大机能是次世代游戏主机不可或缺的一部分。如果索尼在那时能够迅速调动公司各方面力量将这个概念转化成产品推向市场，也许今天我们讲述的就是另外一个故事了。可见，一味倚仗技术优势支撑创新而忽视市场抢占先机的战略，已经深陷保守主义的泥潭。反观任天堂，于2005年9月6日对外公布独特的动作感应式手柄，次年4 月又将革命更名为Wii，再到年底全球发售，任天堂深刻洞察到目前全球产业竞争加剧，技术门槛降低，要保持领先，必须快人一步的道理。

任天堂市场战略的大胆之处在于，Wii并非尽善尽美，发售后出现的腕带质量问题，网络服务频道数目有限，真正体现Wii精髓的游戏作品只有《Wii Sports》、《第一次的Wii》等少数几款。显然，这款主机还存在一些不足，但这些问题并不致命，完全可以在日后通过其他方式逐步改善，如果等到万事俱备才上市，那么市场机会很可能早已不复存在。更重要的是，随着PS3数次延期，其高端性能的光环正逐渐丧失光泽，而Wii的体感游戏方式却成为了游戏业新的时髦话题。对于索尼抛出的六轴感应系统和Home社区，Winkler显得有些不以为然，“索尼目前的当务之急，并不是追随任天堂或微软的发展战略，而是要在业内和消费者群体中重新树立PS3的高端形象，夺回话题的主导权。”

在当前产业界，游戏厂商高层“炮轰”某一游戏主机，已经是一件司空见惯的事情。当然，这样的行为更大程度上是基于商业上的考虑，比如试图影响硬件厂商的权利金和分成安排。事实上，三大硬件厂商逐鹿次世代游戏舞台，对大多数第三方游戏厂商来说，维持一种动态平衡关系，显然是更加有利可图的策略。与Eidos德国很多游戏开发人员的对话，让我深有感触，这些普通的游戏制作者，并不视游戏开发为“生意”，他们对这份工作保持了一种很质朴的爱。

Eidos德国产品主管Behrens Marcus直言不讳地表示，三大游戏硬件厂商不时传出的火药味十足的言论，除了煽动各自支持者的情绪外，没有其他好处，这让玩家们愈来愈沉溺于主机间的争论，而忽视了游戏软件本身。“作为一名设计师，我们对游戏主机没有太多的个人好恶，我的职责是为它们开发适合的游戏，如果一部主机没有适合的好游戏，那是游戏设计师的耻辱。”另一位员工Heinen Sven也表达了类似的看法，“我不愿听到玩家说我们的一款游戏是次世代战争的‘砝码’，我只关心他们是否真正爱玩，是否能从中得到巨大的乐趣。”

对大多数第三方游戏厂商来说，至少在当前，为三大平台开发游戏是一种必然的选择。不过每家公司都会有各自的侧重点，Eidos的开发重心明确放在了成熟的X360主机上。有两个细节很能说明问题，除了少数行政人员，Eidos德国的员工都拥有X360主机，在他们的办公室中，我甚至看到了一张员工成就排行榜，目前排名第一的员工，还差200点成就点数就破万了。一位开发人员告诉我，“Eidos在开发X360游戏时会特别考虑成就点数系统，成就点数的分配甚至直接影响到玩家的游戏体验。”Eidos目前制作中的两款X360大作都是动作射击类型(还包含PC版本)，分别是《夺命双雄》和《交叉火力》，这两部作品是Eidos次世代战略重点扶持的游戏品牌，也是Eidos试图改变公司业绩过于倚重古墓丽影的精心布局。产品主管Behrens Marcus介绍说：“Eidos以往的产品线，更重视玩家单机游戏的体验，而这两款作品，则是为了充分发挥网络对战的魅力，为X360用户量身定造的。”

注：蓝海战略指的是开拓新市场的商业战略，“蓝海”是一个全新的、鲜有竞争对手的市场，而“红海”则是竞争极其激烈的、饱和的市场。

Eidos的年度重头戏

在数字和信息主导的时代，在开发预算激增、竞争日趋激烈的市场环境下，Eidos是否有足够的时间和余地来迎接新的挑战？2007年，Eidos主打的四款次世代游戏，分别是X360的《夺命双雄》、《交叉火力》，Wii的《乐高生化战士》以及PS2的《古墓丽影周年纪念版》。也许这四款游戏，会提供给我们一个有说服力的答案。

《交叉火力》

Crossfire

发行商：Eidos
制作商：Pivotal Games
游戏类型：FPS
发售日期：2007年第四季度

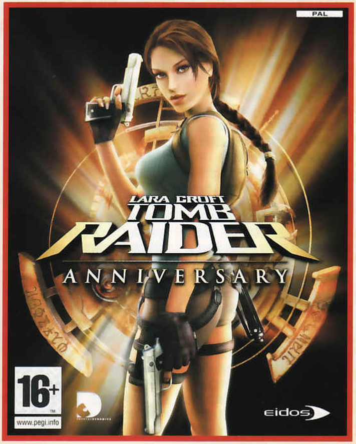
与融合潜入元素的动作射击游戏《夺命双雄》不同，《交叉火力》是一部正统的军事题材FPS游戏，而且这款游戏的核心系统同EA开发的《战地双雄》非常相似。游戏主角是两名受到政府雇用的特工人员，被派遣到世界热点地区的战斗前线，完成若干艰巨的任务。对于近期这种双人协作游戏模式的流行，产品主管Behrens Marcus解释说："以往传统的小队模式，玩家布置任务后AI就会执行，然而这种双人协作模式有时要求AI必须迅速做出反应，而不是等待玩家的指令。AI技术的成熟，让我们现在可以实现这种级别的互动。"出于市场宣传的考虑，Eidos目前并没有公布这部作品的具体信息。Pivotal Games的代表作是军事模拟风格的团队战术游戏"《冲突》系列"，玩过系列作品《沙漠风暴》或《全球反恐》的玩家一定会对游戏高拟真度的军事模拟风格印象深刻。Behrens Marcus表示预计今天夏天Eidos会公布这款游戏的详情。



《古墓丽影 周年纪念版》

Tomb Raider: Anniversary Edition

发行商：Eidos　　制作商：Crystal Dynamics
游戏类型：A·AVG　　发售日期：2007年5月29日



我并不算"《古墓丽影》系列"的铁杆玩家，不过在试玩《周年纪念版》的内部版本之后，我甚至开始考虑在Eidos德国申请工作实习。在我看来，《古墓丽影 周年纪念版》是继去年《宿命传说》PS2版之后，最有诚意的一部重制作品，我毫不犹豫地将剩下的所有时间都花在了这款游戏上。产品主管Behrens Marcus因此得意地表示："当劳拉再次遭遇暴龙时，传奇的游戏引擎将带给玩家极大的视觉震撼，这是一部回归游戏成功原点的作品，并不是简单的重制，它所体现的理念和风格也将被《古墓丽影8》继承。"周年版中的劳拉面容更接近初代形象，显得非常清秀可爱。游戏一开始，会出现一个对话框，"你是否希望像一名真正的古墓探险家那样展开冒险？"，如果选"是"，游戏中将不会有任何提示并关闭劳拉"自动抓取"的功能，由于周年纪念版的动作成分比重加大，如果关闭该功能，对玩家的操控技巧将是很大的挑战。

游戏继承了《古墓丽影：传奇》的侧跳、钩索移动等动作，现在还可以利用钩索攀墙。比如在克洛贝克古墓场景中，劳拉从一块巨石上跳下，下面是一些圆形木桩，她在木桩上轻巧的移动，这里增加了一个全新动作，在跳到原木的一刹那，保持身体平衡，接着劳拉又跳上一个斜坡，顺势滑下然后攀上另一个平台，如果操作熟练，这几组动作一气呵成，配合劳拉矫捷的身姿，可以给玩家带来极大的视觉享受。初代游戏中最先登场的蝙蝠，在周年版中继续充当炮灰角色，不过现在它们都是大群出现，还是会给玩家造成一些麻烦。迅猛龙的AI也得到了明显提升，这些移动迅速的家伙，经常从后面偷袭劳拉，还会咬住劳拉的手臂，让玩家无法开枪射击，我几乎用尽了整个弹夹的子弹才将它打死。

得益于《传奇》强大的引擎支持，周年版的游戏场景显得更加宏大逼真，细节刻画也愈发精细。尤其是失落山谷暴龙出场那一幕，狂怒的暴龙、颤抖的大地，这场紧张激烈的追逐战给我留下了深刻印象。周年版中大部分场景会让玩过初代的玩家感到似曾相识，不过制作者在熟悉的场景中安排了一些新的捷径，秘密地点的数量也有所增加，为玩家提供了不同的通关路线，修正了《传奇》中地图分支路线过少的问题，《周年版》游戏流程长度比《传奇》增加了将近30%。大家是否对初代结局中大金字塔的爆炸记忆犹新？Marcus介绍说，《周年版》这一场景将充分发挥PS2的潜在机能，一定会给玩家留下更深刻的印象。

对于劳拉的新冒险，Marcus则三缄其口，只谈到《古墓丽影8》已经处于开发阶段，并意味深长地表示："《古墓丽影1》的全球销量超过了700万套，为PS在欧美地区的普及立下了汗马功劳，我们希望古墓丽影的最新作能够复制这样的成功，受到玩家们的欢迎。"





《夺命双雄》
Kane & Lynch: Dead Men

发行商：Eidos
制作商：Io Interactive
游戏类型：ACT
发售日期：2007年第四季度

在见识这部游戏之前，Eidos德国产品主管Behrens Marcus向我宣布了一条消息，“我们已经同狮门影业达成合作意向，准备筹拍《夺命双雄》电影版，这是继Eidos与20世纪福克斯合作拍摄《杀手47》电影之后，公司拓展游戏品牌附加价值的又一重要举措。”虽然我们无法预测这对阴郁老男人在电影屏幕上的表现是否能同他们的“前辈”劳拉比肩，但至少这对游戏组合充满了戏剧性。凯恩过去的身分是一名雇佣兵，他的前队友将他视为可耻的叛徒。而林奇的身世更加悲惨，这名精神分裂症患者，直到现在也无法确认是否误杀了自己的妻子。这两人惟一的交集就是住在同一间死囚牢房，并且都非常厌恶对方。一个被称为The Seven的神秘佣兵组织搭救了他们，并开出了两人都无法拒绝的筹码。于是，凯恩与林奇，这对反差强烈的反英雄角色，决定联手应对那些致命性的任务。

《夺命双雄》究竟是一部双人协作游戏还是一部团队战术游戏？Marcus的回答是：“两者都是！”，整个游戏过程，林奇都会伴随在凯恩左右，使用凯恩的玩家也可以向林奇下达命令，两名玩家甚至可以通过双人协作模式分别扮演凯恩和林奇。游戏中同The Seven佣兵的配合也非常重要，玩家最多可以同时命令8名佣兵，合理的战术安排直接关系到任务的达成。Io Interactive为游戏设计了开创性的多任务目标系统，这些佣兵都有各自的任务，一旦目标达成，他们很可能不再听命于玩家，因此游戏任务的完成顺序也成为玩家需要考量的因素。在游戏流程中，林奇可能突然陷入失控状态，变得异常狂暴，虽然此时他的破坏力大增，但这位光头老兄很可能调转枪口……这些不确定性因素，在给予玩家巨大挑战的同时，无疑也增加了紧张刺激的临场感。

Eidos德国并没有提供游戏试玩，而是让我观看了游戏最初场景的演示。在这一关中，凯恩与林奇需要进入一家东京夜总会，绑架当地黑帮老大的女儿。舞厅喧闹的环境很容易导致林奇陷入失控状态，所以凯恩让林奇隐藏在夜总会的一个黑暗角落。如果你是“《杀手47》系列”的游戏爱好者，那你一定会对Io Interactive的场景刻画和任务设计能力深信不疑。夜总会眩目的灯光、刺耳的摇滚乐、以及同屏数量多达百人的舞者，使玩家产生一种身临其境的感觉。夜总会里有大量荷枪实弹的保安，为了避免被怀疑，凯恩不能在舞池中横冲直撞，甚至把NPC打飞，只能小心翼翼地在人群中穿梭，有时跳到兴起的NPC甚至会阻挡住凯恩，玩家只能耐心等待或者在人群中寻找新的路线。场景互动并非仅仅如此，舞厅的灯光也会给玩家造成很大麻烦，由于保安都穿着白色夹克，灯光经常会让玩家无法确定保安所在的位置。



在Io Interactive以往作品中，操作和视角设置总难以令人满意。观看了游戏实际场景的演示，我认为Io Interactive很好地解决了视角问题，《夺命双雄》的游戏视角看上去非常舒服，随着人物移动和场景转换过渡得也很平滑。游戏画面效果属于中上等水平，游戏场景很多物体都可以破坏，同屏人数众多，但却并没有明显的丢帧现象，可见游戏引擎的执行效率还是很高的。游戏的操作界面非常简洁，除了雷达地图，以及需要调出的小队命令界面和武器装备选单以外，游戏甚至没有常规的血槽显示。由于没有亲自试玩，游戏操作手感表现如何尚不得而知。作为一款视网络对战为核心的作品，《夺命双雄》的多人游戏部分依然没有公开，不过从目前游戏的品质看，还是非常值得玩家期待的。



《乐高生化战士》
Bionicle Heroes

发行商：Eidos
制作商：Traveller's Tales
游戏类型：A·AVG
发售日期：2007年4月3日

很少有一种玩具，能够像乐高积木那样受到电子游戏产业的宠爱，目前风头正劲的“《乐高星球大战》系列”销量达数百万套。其实在玩具市场，原创的“乐高生化战士”无疑更受欢迎，目前玩具套装的全球累计销量已经突破一亿套，因此Eidos决定将《乐高生化战士》搬上次世代平台，这部游戏之前已经推出过NDS、PS2、X360版本，Eidos选择该游戏作为公司第一款Wii作品，确实有些投石问路的色彩。游戏的上市日期安排在今年复活节，这体现出Eidos对这款作品还是寄予厚望的。游戏开发工作继续由《乐高星球大战》的开发商Traveller's Tales负责。通过试玩，我感觉这款作品是一款标准的Wii平台游戏，拥有发挥Wii手柄操控乐趣的单人模式，以及若干充分挖掘体感游戏精髓的小游戏。游戏一些情节非常逗趣搞笑，《印地安那·琼斯》风格的背景音乐也令人印象深刻，但总体表现同“《乐高星球大战》系列”相比依然有一定的差距。

游戏的舞台是一座飘移海岛：万野岛，在海岛地心深处的熔岩之中埋藏着一个威力巨大的“生命面具”，一群狡诈的生物暴走党妄图夺取面具，它们利用麻醉药将岛上的居民迷晕后充当奴隶，这时玩家需要操控生化英雄Toa同邪恶势力进行战斗，随着剧情的发展，玩家可以收集乐高积木以及金色、银色的罐子，进行升级或者打开隐藏要素，从而使用6种能力和造型完全不同的生化战士，甚至可以扮演生化世界的大反派：Piraka。游戏的画面比较干净，细节表现值得称道，游戏有6个主题场景，依次是丛林、山地、冰原、海洋、沙漠和火山区域，大概20多个任务。如果说《乐高星球大战》是卡通风格，那么《乐高生化战士》的人物造型和场景设计则偏向成人化一些。遗憾的是，游戏大部分场景已经很难看出是由乐高积木搭建而成的，不过游戏中的NPC和敌人都是由等比例的乐高积木构成，当你用武器打碎暴走党时，它们会分裂成若干块乐高积木。游戏的谜题大多也是和积木有关，比如利用散落的积木组合成一艘快艇或一座桥。

可以感受到游戏针对Wii的感应速度和操控方式进行了特殊优化，加上引入了自动瞄准系统，游戏的操作非常便捷，攻关的爽快感还不错。游戏最大的问题在于缺乏挑战性，玩家只需要针对敌人的属性随时切换不同的生化战士，基本上敌人就很难对玩家构成威胁了。即便是游戏的BOSS关，当玩家启动生化战士强力的“英雄状态”后，这些家伙往往不堪一击。另外游戏视角也需要玩家适应一段时间，虽然游戏采用第三人称，但是主角却被固定在画面的左下方，这又给人一种主视角的感觉。总的来说，《乐高生化战士》更适合乐高玩具或美式幽默风格游戏的爱好者，Eidos对于Wii平台游戏操作手感的把握令人鼓舞，但在挖掘游戏乐趣上还需要做得更好。





Eidos已经注意到游戏变革的趋势及可能带来的业务风险，但更严峻的考验还来自于并非易事的打造新品牌。Eidos从来不是一家冒险精神极强的游戏公司，也不是一家依靠跟风成功的公司。不难发现，在经历了衰退之火的历炼之后，Eidos也在尝试着改变，开始部分否定过去的自己，开始张扬公司建立之初的创新灵魂。以前更稳扎稳打，现在又多了一些勇往直前的色彩。事实上，Eidos正在走一条适合自己的道路，一边不断播种，一边也在收获。我们相信，未来的劳拉会依旧年轻、聪慧、性感，就像这家公司一样。

日本游戏周间销量排行榜 GAMES TOP10

栏目主持：晴天

★ 2007年3月19日～2007年3月25日

1 无双大蛇 PS2

无双 OROCHI

■Koei■2007年3月21日发售■ACT■6800日元■上周排位：－



“《真·三国无双》系列”和“《战国无双》系列”的结合无疑就是销量的最佳保证，多达79名的可使用角色和其对应的“类型动作”让玩家在战场中与敌人厮杀时显得更加爽快。首次引入了“角色专属道具”等要素也在最大程度上保证了游戏的耐玩度。

本周：406 247套　累计：406 247套

2 耀西岛 DS

ヨッシーアイランドDS

■Nintendo■2007年3月8日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：

◆本周 303114套 ◆累计 303114套 NDS

3 龙珠Z 遥远的悟空传说 NDS

ドラゴンボールZ 遥かなる悟空传说

■NBGI■2007年3月21日发售■TAB■4800日元■上周排位：－



本作包含多个“人物篇”和对应的关卡，由2D呈现的经典场面绝对会让FANS赞叹不已。游戏中的卡片不但会影响角色在地图上的移动能力，连敌人的反击率也被其左右，如果在一回合中拥有多张同类型的卡片，还可以发动“卡片连锁”等多种特殊的攻击方式。

本周：65 203套　累计：65 203套

排名	游戏	资料	销量	机种
4	文字解谜大词典 DS ことばのパズル もじぴったんDS	■Nintendo■2007年3月8日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：	◆本周 303114套 ◆累计 303114套	NDS
5	怪物猎人 携带版 2nd モンスターハンターポータブル 2nd	■Capcom■2007年2月22日发售 ■ACT■4980日元■上周排位：3	◆本周 51952套 ◆累计 1052550套	PSP
6	Wii Sports Wiiスポーツ	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：4	◆本周 46362套 ◆累计 1250596套	Wii

7 蜡笔小新DS 呼风唤雨 蜡笔涂鸦大作战 NDS

クレヨンしんちゃんDS 嵐を呼ぶぬってクレヨ～ン大作战

■Banpresto■2007年3月21日发售■ACT■4800日元■上周排位：－



为了更加贴近原著漫画的风格，本作在系统的设计上处处都显得十分另类与恶搞。游戏中小新必须依靠独特的“变装系统”才能轻松地打倒敌人和发现新的道路，而“涂鸦系统”也充分利用到了NDS的触摸屏，在特定的地点按照要求绘制图案才会开启新的冒险舞台。

本周：38 413套　累计：38 413套

排名	游戏	资料	销量	机种
8	莱顿教授与不可思议的小镇 レイトン教授と不思议な町	■LEVEL-5■2007年2月15日发售 ■AVG■4800日元■上周排位：6	◆本周 37912套 ◆累计 335300套	NDS
9	第一次的 Wii はじめてのWiiパック	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：7	◆本周 37289套 ◆累计 1070334套	Wii
10	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	■Nintendo■2006年5月25日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：－	◆本周 25184套 ◆累计 4257646套	NDS

在发售前就造足了声势的《无双大蛇》毫无疑问地登上本周的冠军宝座，首周销量也轻松超越了其所包含的两大系列以往任意一款作品的首周成绩，前景一片光明。两款新入榜的NDS游戏都改编自人气漫画，但《龙珠Z 遥远的悟空传说》却凭借丰富的游戏剧本占尽优势，即便是从未接触过“《龙珠》系列”的玩家也可以借由本作了解到漫画中错综复杂的人物关系和庞大的世界观，有机会大家不妨尝试一下。

★ 2007年3月12日～2007年3月18日

排名	游戏	资料	销量	机种
1	耀西岛 DS ヨッシーアイランドDS	■Nintendo■2007年3月8日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：1	◆本周 131843套 ◆累计 434958套	NDS

2 文字解谜大词典 DS NDS

ことばのパズル もじぴったんDS

■Nintendo■2007年3月8日发售■ACT■4800日元■上周排位：－



本作最大的特色就是在解谜的同时还能学习到很多不太常见的词汇，尤其是对于日本这个外来词汇较多的国家，关于此方面的学习就显得更为重要。游戏中共收录了10万条词汇和400多个关卡，并且每个关卡的填字图案也设计得非常巧妙，是一款老少皆宜的学习软件。

本周：71 701套　累计：71 701套

排名	游戏	资料	销量	机种
3	怪物猎人 携带版 2nd モンスターハンターポータブル 2nd	■Capcom■2007年2月22日发售 ■ACT■4980日元■上周排位：2	◆本周 64368套 ◆累计 1000599套	PSP
4	Wii Sports Wiiスポーツ	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：6	◆本周 38560套 ◆累计 1204234套	Wii

5 金色的琴弦2 PS2

金色のコルダ2

■Koei■2007年3月15日发售■AVG■6800日元■上周排位：－



作为光荣公司经典的“女性向恋爱游戏”，本作中玩家所扮演的女主人公将会与音乐学院里的众多帅哥共同谱写充满欢笑的爱情故事。和前作相比，本作的“特殊事件”数量有了明显增加，只要平时注意培养自己的音乐造诣，那么用动听的旋律就能轻松赢得帅哥的青睐。

本周：34 585套　累计：34 585套

排名	游戏	资料	销量	机种
6	莱顿教授与不可思议的小镇 レイトン教授と不思议な町	■LEVEL-5■2007年2月15日发售 ■AVG■4800日元■上周排位：3	◆本周 31371套 ◆累计 297388套	NDS
7	第一次的 Wii はじめてのWiiパック	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：9	◆本周 30416套 ◆累计 1033044套	Wii

8 心跳回忆 Girl's Side 1st Love NDS

ときめきメモリアル Girl's Side 1st Love

■Konami■2007年3月15日发售■AVG■4800日元■上周排位：－



本作最大的噱头就是可以利用NDS的触摸屏功能来触摸游戏中男性角色的特定部位以触发各种事件。为了更加贴近游戏的操作方式，游戏还要求玩家必须将NDS竖着拿，而“换装模式”中只要使用触控笔将各种精美的服装拖拽到指定位置即可轻松打扮自己。

本周：29 033套　累计：29 033套

排名	游戏	资料	销量	机种
9	超级机器人大战 W スーパーロボット大战W	■Banpresto■2007年3月1日发售 ■S·RPG■5800日元■上周排位：5	◆本周 25139套 ◆累计 200759套	NDS
10	勇者斗恶龙怪物篇 Joker ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー	■Square Enix■2006年12月28日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：8	◆本周 22462套 ◆累计 1250726套	NDS

由于本周没有更具号召力的作品出现，所以《耀西岛DS》继续蝉联了冠军的宝座。非主流的“恋爱游戏”也在榜中占据了一席之地，并且两款游戏都不约而同地属于“女性向类型”，看来日本游戏公司十分善于挖掘女性玩家的潜在消费能力，除了在游戏中塑造出符合大众标准的“白马王子”外，邀请知名声优配音更能达到事半功倍的效果，即便是不玩游戏的女性FANS也心甘情愿地为自己的偶像埋单。

游戏回忆录

心跳回忆系列 发展史

1994年5月27日由Konami推出的《心跳回忆》在家用机领域打开了"恋爱养成游戏"的新局面，青春可人的人物造型、悦耳动听的音乐让接触过本作的玩家都留下了深刻的印象。这之后围绕本作所推出的各种周边商品也如雨后春笋一般不断涌现，甚至连媒体也对玩家疯狂抢购的热潮给予了关注，形成了一个特有的文化现象。

当然仅靠游戏的周边是无法巩固作品在玩家心中的地位的，"《心跳回忆》系列"旗下包括正统续作在内的多款作品也陆续开始在SFC、PS、SS、PC、GB等游戏平台崭露头角，经专业机构统计，"《心跳回忆》系列"从第一作开始，直到2001年12月20日《心跳回忆3》推出，期间一共推出了28款作品，与此同时该系列也为其所坚持的"男性向"路线划上了完美的句号。

2002年6月20日推出的《心跳回忆 Girl's Side》让Konami意外地发现了"《心跳回忆》系列"一个全新的发展方向，PS2版《心跳回忆 Girl's Side 2nd Kiss》和不久前的NDS版《心跳回忆 Girl's Side 1st Love》就充分证明了这一点。下面就让我们一起来看看系列最具代表性的三款作品，不知道各位玩家能否在其中找到那份特殊的"恋爱滋味"呢？



心跳回忆～Forever with you～

1995年10月31日发售(PC-E)　2006年3月6日发售

作为系列的开山之作，本作丰富的隐藏要素和事件是最让人称道的地方，游戏中13位性格各异的女性角色则是整个游戏最大的亮点，绝对能让玩家在每次进行游戏时都有不同的感觉。



心跳回忆 Girl's Side

2002年6月20日发售(PS2)

虽然称为转型之作，但实质上就是将"男追女"变成了"女追男"，人物造型延续了系列的一贯风格，其中的花样美男和知名声优的配音足以让任何女性玩家都尖叫不已。



心跳回忆ONLINE

由于网络的关系，国内玩家可能对本作的了解并不是很多，其在日本已经运营了一年多的时间。玩家创造属于自己的角色后就可以在学校展开自己的求学(爱)之旅了，游戏的各个环节都是"《心跳回忆》系列"的浓缩版，不但可以上课学习，还可以和好友一同比赛或组成社团，不同的玩家间存在着亲密度的设定，而不定期更新的服装和用途各异的道具非常诱人，另外在官方举行的活动中还会出现日本的知名艺人前来捧场，为轻松惬意的生活带来更多的新鲜和刺激。

2007日本主机销量榜

HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2007年1月1日

名次	机种	总销量	3月19日～3月25日	3月12日～3月18日
1	NDSL	1 848 908台	130 549台	121 471台
2	Wii	1 054 328台	75 571台	67 070台
3	PSP	679 979台	41 546台	43 769台
4	PS3	336 934台	20 459台	21 635台
5	PS2	240 914台	16 961台	13 321台
6	X360	75 124台	3 492台	2 910台
7	GBM	14 214台	765台	727台
8	GBA SP	13 438台	607台	557台
9	NGC	5 309台	270台	367台
10	NDS	1 371台	135台	159台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

欧美 GAMES 游戏排行榜 TOP 10

关注欧美劲爆新作　掌握游戏流行趋势

美国租赁榜

★统计日期 2007年3月20日～3月26日



本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	战神II God of War II	SCEA 2007年3月13日 ACT	PS2

本作超高素质的游戏画面完全体现出了欧美游戏厂商的制作实力，游戏战斗的流畅与爽快，众多谜题的巧妙串联为我们讲述了奎托斯解开自己身世之谜的旅程。新追加的"金羊毛"、"伊卡洛斯之翼"等技能不但和游戏中的谜题息息相关，在战斗时也发挥着重要作用。

本期	游戏名	厂商名	发售日	类型	机种
2	失落的星球：极点危机 Lost Planet:Extreme Condition	Capcom	2007年1月12日	ACT	X360
3	装甲核心4 Armored Core 4	SEGA	2007年3月20日	SLG	X360
4	忍者神龟 TMNT	Ubisoft	2007年3月20日	ACT	X360
5	除暴战警 Crackdown	Microsoft	2007年2月20日	FPS	X360
6	上古卷轴IV：湮没 The Elder Scroll IV:Oblivion	Bethesda Softworks	2007年3月20日	A·RPG	PS3
7	料理妈妈 大家一起料理大会 Cooking Mama:Cook off	Majesco Games	2007年3月20日	SLG	Wii
8	使命召唤3 Call of Duty 3	Activision	2006年11月7日	FPS	X360
9	纽约街头教父：偶像 Def Jam:Icon	EA	2007年3月6日	ACT	X360
10	NBA街头篮球 主场 NBA Street Homecourt	EA	2007年2月20日	SPG	X360

英国销量榜

★统计日期 2007年3月11日～2007年3月17日

本期	游戏名	厂商名	发售日	类型	机种
1	抵抗：灭绝人类 Resistance:Fall of Man	SCEA	2007年3月23日	FPS	PS3
2	机车风暴 MotorStorm	SCEA	2007年3月23日	RAC	PS3
3	布莱恩国际板球赛2007 Brian Lara International Cricket 2007	Codemasters	2007年3月23日	SPG	X360
4	VR网球3 Virtua Tennis 3	SEGA	2007年3月23日	SPG	X360



虽然是一款移植作品，但游戏在画面以及操作手感方面均可称为完美，游戏中不但收录了多达20名的网坛巨星，允许玩家创造个性角色的"世界巡回赛"模式也让人欲罢不能。另外，X360版独有的网络对战功能和手柄振动更令喜爱本作的玩家没有任何理由拒绝它。

本期	游戏名	厂商名	发售日	类型	机种
5	使命召唤3 Call of Duty 3	Activision	2007年3月23日	FPS	X360
6	横行霸道：罪都故事 Grand Theft Auto:Vice City Stories	Rockstar Games	2007年3月9日	ACT	PS2
7	F1锦标赛 Formula One Championship Edition	SCEA	2007年3月23日	RAC	PS3
8	潜行者：切尔诺贝利的阴影 S.T.A.L.K.E.R:Shadow of Chernobyl	THQ	2007年3月23日	FPS	PC
9	泰格·伍兹PGA巡回赛07 Tiger Woods PGA Tour 07	EA	2007年3月16日	SPG	Wii
10	幽灵行动 尖峰战士2 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	2007年3月9日	FPS	X360

ACE COMBAT 6 解放的战火

文 十六夜 美编 anubis

皇牌空战6 解放的战火	NBGI	STG
X360 ACE COMBAT 6 解放への戦火		日版
预定2007年	人数未定	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

原Namco的代表作、以华丽爽快的空中缠斗以及摄人心魄的背景音乐而受到众多玩家支持与喜爱的"《皇牌空战》系列"即将进入次世代！全新的世界观配合绝美的画面，虽然本作目前开发度只有50%，但凭借X360强大机能所展现出的游戏世界已经足够令像16这样的死忠兴奋得睡不着觉了！



从画面到系统的次世代级提升！

不久前"《皇牌空战》系列"累计销量达到了960万，而这也正好可以作为这个经典系列在进入次世代前最好的总结。正如当年NBGI在X360上推出《山脊赛车6》时人们推测的一样，"《皇牌空战》系列"的最新作《皇牌空战6 解放的战火》即将在今年来到X360！对于众多FANS来说，系列进入次世代后画面表现效果的飞跃性提升是最直观也是最令人兴奋的，可以乱真的战机以及描绘细致的地面背景都是我等死忠梦寐以求的。

除此之外，本作另一特色就是战场将空前广阔，而且战局将更为复杂，无论友军还是敌人都将更为积极地行动并根据战况的发展随时做出应对。最后不得不提的就是本作将是系列首款支持网络合作的作品，大家可以试想一下在广阔复杂的战场上，玩家与其他15名同伴相互掩护完成任务的情景，这不仅是一个极具吸引人的噱头，更圆了老玩家多年的梦……

▼▶真实的战机、爽快的空中缠斗以及寓意深刻的剧情，进入次世代后的系列最新作还将会带给我们什么样的惊喜呢？





最震撼的空战体验



金翅鸟小队

艾美利亚共和国东部防空军·第8航空团担任着首都格伦斯美利亚的防空任务，而玩家在游戏中便担任第28飞行小队"金翅鸟"(Garuda)小队1号机的驾驶员。Garuda其实就是著名的天龙八部众之一，位于第6位的迦楼罗(正式翻译为揭路荼，也翻译作金翅鸟、金刚大鹏等)，被认为是力量的象征。游戏中玩家的代号是"TALISMAN"，即能够产生奇迹的人。



次世代令人惊叹的画面表现

STORY



1999年，小行星"尤利西斯"突然闯入了地球的运行轨道。虽然在与地球对撞前被成功击碎，但由无数碎片化成的陨石依然给这个世界造成了难以弥补的损失。艾美利亚共和国与艾斯特巴吉亚联邦，是分据艾涅亚大陆东西的两个国家，由于这次天灾两个国家走上了截然不同的道路——由于受灾情况并不严重，艾美利亚共和国很快就从灾难中恢复过来，而艾斯特巴吉亚联邦由于爆发经济危机，从而引发了内战。2015年，随着军事政权的胜利，艾斯特巴吉亚终于实现了统一，然而人们以为和平与幸福的生活将再度展开时，命运又将她残酷的一面展现了出来。

艾美利亚共和国首都格伦斯美利亚，原本宁静的上空现在却回响着刺耳的警报声，艾斯特巴吉亚发动了对艾美利亚共和国的全面战争。无论是装备还是数量都占优势的艾美利亚共和国空军在战争的最初一直都牢牢地掌握着领空的制空权，但随着一场神秘的爆炸以及随后出现的红色战机编队，战局发生了彻底的转变……

©2007 NBGI©日本スペースイメージング株式会社©GeoEye ©INTA Spaceturk© DigitalGlobe／日立ソフト

新作焦点 全面提升的画面素质

所谓“次世代”，带给玩家最直观也是最具体的感受就是画面素质的大幅度提升。虽然“《皇牌空战》系列”的画面一直都受到来自各方的好评，但这次从《ACE0》到《ACE6》的进化程度实在是太令人意想不到了。细心的玩家不妨回忆一下《山脊赛车6》，虽然画面素质的提升同样令人兴奋，但工夫基本是放在了画面解析度、色彩鲜艳程度以及景深这几个地方。然而正如大家从这些官方公布的游戏图中所看到的，《ACE6》中无论是机体还是地面天空等背景，不仅在之前所提到的那几点都有着显著的提升外，更重要的是增加了众多细节，而这些令画面更为逼真的要素确实是只有进入次世代才可能实现的。

忠实还原



▶《皇牌空战》系列”的标志之一就是游戏中的绝大部分飞机都来自现实中各国正在服役的经典机体。登录X360后，游戏中不仅对机体的还原程度有了明显的提升，更是按照现实机体制作了驾驶舱。以往“座舱视角”可以说是存在感最薄弱的，不过看到这些制作精细的仪表盘，相信无论是游戏玩家还是军事FANS，都一定会有亲身试乘的冲动吧。

夕阳与战机 战士的浪漫



华丽的背景



◀ 大厦林立的海岸城市、被夕阳映照的雪原以及晴空下的山脉，这些场景16只能用“华丽”来形容。细致的贴图、乱真的光影，在这样逼真的环境中驾驶战鹰驰骋，光是想想就让人兴奋异常。

新作焦点 交错的故事线



▲通过身处战争环境中人们的视角，解释“希望”或“绝望”。

精彩且不失深度的剧情一直都是“《皇牌空战》系列”所引为骄傲的地方，而本作更是在剧情的阐述角度上进行了大胆的尝试。根据官方透露的情报，目前已知游戏中作为重要角色存在的总共有7人之多，而游戏将分别通过对这7人在战争中遭遇的描述，从侧面为我们展开这场壮阔宏伟的战事。与《皇4》类似，本作仍将剧情重点放在战争中的平民身上，而随着玩家不断推进游戏进程，这些人的命运也将发生改变(类似《皇0》)，也许对于有些人来说玩家就是拯救世界的英雄，而对于另一部分人来说，玩家带给他们的也许只有噩梦……

新作焦点 壮阔激烈的战场

除了画面素质明显得到提升外，由于机能的增强，本作每一场战役无论是战场规模、敌我双方兵力还是同时进行的作战数量都有了大幅度增加。尤其是作战数量，以往系列中同一场战斗中最多只有3个作战同时进行，而在本作，目前得到的消息是作战数最多将达到6个！作战数的增加意味着战局将变得更为复杂，玩家的选择也将更多。而同一场战斗根据玩家先参加哪些作战的不同也会发生相应的变化，耐玩性绝对是系列之最！

除此之外，敌我双方作战单位的AI等级也将得到显著提升。NPC不再像以往系列那样只是起到装饰或是引出任务的作用，能够根据战场状况调整行动以及会积极协同作战的友军将是玩家值得信赖的战斗力。

你不是一个人在战斗！你不是一个人！



系列首次联机协力作战！ 新作焦点



▲除了像上图这样COS《皇0》最后一仗的组队，相信组队时更多的会是4架黑色F-14扮演“战狗”小队。

自从引入对战模式之后，能够驾驶自己的爱机与同好切磋已经成为令不少FANS痴迷的要素，但随之而来的便是在游戏中“合作”的要求越来越强烈。在PSP上推出的《皇牌空战X》第一次引入了玩家之间通过联机携手战斗的概念，但也仅限于单独的联机模式且依然是以“对战”为主。而登录X360之后，借助已经成熟的Xbox Live，玩家能够随时在网上与其他玩家对战或是合作完成数量众多的任务(获得成就)，而“16人同时在线战斗”绝对是以往想都不敢想的。

戦国BASARA2 英雄外伝

战国BASARA2 英雄外传	Capcom	ACT
多机种 战国BASARA2 英雄外传		日版
预定2007年冬	1人	售价未定
对应机种为PS2，Wii		对应玩家年龄：12岁以上

《战国BASARA2》最令人遗憾的就是游戏中不少超个性武将都无法让玩家使用，不过正如大家所猜想到的，Capcom终于走上了这“正篇+外传”的王道之路，而目前所知能令人兴奋的就是玩家终于能够使用前作中知名武将片仓小十郎、浅井长政和阿市了！除此之外，新作中更加入了分别以这3人为主角的关卡“武田战线强行突破”、“手取川之战”以及“姊川降魔战”。

文 十六夜　美编 anubis

人气三英雄正式参战！



固有技 穿月

◀左手举刀伸向前，发动快速的冲刺攻击。如同经典的“牙突”一样，能够对前进道路上的敌人造成巨大的伤害。



固有技 霞断月

▲使用副手的佩剑与生手刀的两段攻击，不仅攻击范围广，更有一定的突进效果。



BASARA技

◀作为刀术的达人，片仓小十郎的BASARA技是双刀的乱舞。刀锋如同行云流水般运动，令敌人体无完肤！

片倉小十郎



仁吼义侠

被称为伊达政宗右眼的仁侠

声：森川智之

武器：刀

伊达政宗与片仓小十郎自幼年时起便一直在一起，伊达政宗继承家业之后，片仓小十郎更是跟随他辗转征战，成为伊达政宗最信任的左膀右臂。虽然片仓小十郎性格略显粗暴更有好战的一面，但只要是伊达政宗下达的命令，即使是再艰难的任务片仓小十郎也一定会拼死完成。

武田战线强行突破



在这一仗中，片仓小十郎要率军突破被武田信玄军严密防守着的街道。由于敌我数量悬殊，因此突击与速战速决是取胜的关键。然而对手毕竟是战国中著名的武田信玄军，令人胆颤的骑兵自不用说，真田幸村等猛将也一定会在战场上现身，可想而知，等待玩家的将是一场血战。

手取川之战



历史上织田信长在这里曾被上杉谦信所击败，而这一仗浅井长政正是要率领手下与直属于上杉谦信旗下的忍者部队作战。素有军神之称的上杉谦信善于用兵，再加上忍者部队行踪隐蔽、行动迅速，战斗中玩家一定会被在各地不断出现的奇袭部队搞得头昏眼花。

姊川降魔战

与织田信长决裂后，为了阻止自己的哥哥，阿市率军进攻被织田军占领的姊川流域。虽然前作也收录有姊川战场，但在新作中这里由于之前饱受战火的蹂躏，整个姊川流域已经变成一片荒芜。



◀再次回到已经荒芜废弃的姊川流域，阿市心中更多的是悲伤。

©CAPCOM CO.,LTD.2007

幻妖言惑

背负罪孽的悲情美人 阿市

浅井长政的妻子，织田信长的妹妹。原本与丈夫携手为实现哥哥“天下布武”的伟愿而征战，但认清信长魔王本性后双方彻底决裂。年轻貌美的阿市原本性格开朗活泼，但自从意识到自己体内同样流淌着恶魔之血后性格发生了根本的转变。阿市不仅变得异常阴沉，更用自虐的方式替哥哥赎罪。



▲将武器分离后，像双截棍一样利用一段攻击远处的敌人。不仅判定范围大、攻击距离远，更能够将敌人拉到玩家的身边。



▲聚集了战场上无数的亡灵，阿市将这些强大的怨念转化为力量并控制它们摧毁眼前的一切。



▲在阿市因失去知觉而倒地的同时，无数亡灵之手从地底伸出，将范围内的敌人拉入无底的地狱。



声：能登麻美子

武器：双头(雉)刀

信义不倒

敢于面对魔王的真男儿 浅井長政

近江·浅井家的当主，浅井长政，自幼被灌输忠信遵义的思想，长大后被培养成为了拥有很高自尊心、行事以信义为准则的真男儿。战国初期，由于迎娶了织田信长的妹妹阿市，浅井长政倾全力协助信长。但随着认清了信长的本性，浅井长政携妻子及全族，高举信义大旗反抗信长的暴行。



声：迁谷耕史

武器：刀·盾



▲利用剑气向前方放出十字形的徽印，不仅可以攻击到远方的敌人，更带有吹飞效果。



▲全力的一击将敌人挑到高空，之后会根据玩家的按键发动各种追击。





宝島Z

文 邪魔天使 美编 菲菲

Wii的出现为全世界玩家带来了一种新的游戏方式，也让游戏变得更加多姿多彩。这款《宝岛Z》就是利用了Wii的特殊机能而制作的一款新感觉冒险游戏，游戏中需要玩家完全利用Wii的遥控手柄，所有的解谜都需要玩家开动脑筋用遥控手柄去完成。由于Wii的崭新性，我们虽然能够想像一下游戏的玩法，并有一个预见，但说不定真正拿到游戏时会有更加惊奇的发现，也许这就是Wii的魅力所在吧。

宝岛Z	Capcom	AVG
Wii 宝岛Z		日版
预定2007年	1人	售价未定
对应周边未定		

《宝岛Z》是一款充分利用了Wii机能的游戏，游戏里玩家将操纵见习海盗扎克进行探险，游戏的目的是玩家要找到因为诅咒而变为黄金像的巴尔巴洛斯的部件，找齐后让巴尔巴洛斯复活。而所谓宝岛是一座有着许多财宝的传说之岛，岛上每个区域都隐藏着巴尔巴洛斯的部件，找到后就可以过关并前往下一个区域。每个区域都有许多陷阱和敌人，如果落入陷阱和被敌人抓获就会GAME OVER，这就需要玩家开动自己的脑筋巧妙地躲过他们找到巴尔巴洛斯的部件了。

故事

冒险的浪漫、发财，这是所有海盗的梦想，这个世界上有着许多人类未知的领域，古代遗迹、神秘的洞窟遍布世界各地。在这个世界上有一座岛屿是所有海盗的梦，那就是“宝岛”。

在很久很久以前有一个掠夺世界各地财宝的海盗，名叫巴尔巴洛斯，他将收集到的财宝隐藏在一座小岛上。这座小岛的所在地无人知晓，它成为了所有海盗口中的传说。海盗们都渴望找到这座宝岛，而我们的主人公扎克，一个见习海盗自然也是其中的一员。也许是幸运，也许是命运，扎克第一次探宝就找到了一个会说话的骷髅，这颗骷髅自称巴尔巴洛斯，他答应带扎克前往宝岛，但条件是帮他找到身体其他部分，解除诅咒。于是，少年见习海盗扎克那紧张、惊险、充满欢笑与泪水的冒险拉开了帷幕。





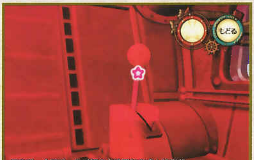
见习海盗 扎克

▶所属大海盗“海兔”，喜欢的食物是巧克力派，一名海盗新丁。



简便的操作

本作最大的特色就是只使用Wii的遥控手柄就能进行简单的游戏操作了，用遥控手柄对着画面就会有按键提示，玩家可以进行调查，有什么地方可以拖动拉拽按A键即可，在本作中这样的行动称为“探索”。对这些探索点按A键，扎克就会移动到那里去进行各种操作，比如捡道具、拉把手、打开机关等。不过游戏中对于探索点的操作并不是固定的，更需要玩家的“灵光一现”。



■发现一个把手，此时探索点的图标变成★的形状，试一试拉下它看看会有什么结果。

丰富的探险场景

巴尔巴洛斯身体各个部位隐藏的地方非常分散，有热带丛林、谜之遗迹、冰之神殿、岩浆洞窟等，每个地方还分成了若干区域，在如此多的地方冒险，玩家一定不会感到单调。



▲阴森恐怖的城堡，巨大的齿轮和钟看上去似乎与解谜有关。



◀位于密林的遗迹，不过为什么看上去像个水上乐园？

No Hint Clear

所谓No Hint Clear自然是指无提示通关了，游戏中玩家可以调出“提示之神”来提示某个谜题的解法，但如果不用提示之神那么无提示通关率就越高，看到这肯定有许多玩家已经跃跃欲试吧。另外，游戏中每个区域开始时会给一个10岁、20岁、30岁的无提示通关率的平均值，大家可以拿自己的无提示通关率来与平均值比较一下。



©CAPCOM CO.,LED. ALL RIGHTS RESERVED.

文 十六夜 美编 菲菲

SDガンダム G GENERATION CROSS DRIVE

ジージェネレーション クロスドライブ



SD 高达 G 世纪　交叉推进	NBGI	SLG
NDS	SDガンダム Gジェネレーション CROSS DRIVE	日版
	2007 年 5 月 31 日　1 人	4800 日元
	对应周边未定	对应玩家年龄：全年龄

“《G世纪》系列”迄今为止已经在众多机种上推出了相当多的作品了，而这些作品被玩家津津乐道的其中一点，就是游戏收录作品的数量以及登场机体的种类。之前在PSP上推出的《SD高达G世纪 携带版》，以其收录超过1000台机体以及涵盖当时几乎所有作品备受玩家肯定，而目前公布的这款NDS版虽然只收录了500名原作角色以及将近300台机体，但它多达120个关卡的设定绝对能够让FANS满意！另外，全新的系统以及独特的控制方式，更是能够带给所有喜爱“《G世纪》系列”的玩家惊喜！

登场作品



- 机动战士高达
- 机动战士Z高达
- 机动战士高达ZZ
- 机动战士高达 逆袭的夏亚
- 机动战士高达0080 口袋中的战争
- 机动战士高达F91
- 机动战士高达0083 星屑回忆
- 机动战士V高达
- 机动武斗传G高达
- 新机动战记高达W
- 机动战士高达 第08MS小队
- 机动战士高达X
- TurnA高达
- 机动战士高达SEED
- 机动战士高达SEED DESTINY

高达系列齐集一堂，120话系列之最！

关注系统1 用触控笔方便地操作

本作出在NDS上，因此为了体现NDS独特的操控方式所带来的便捷，游戏中从部队的编成、小队的移动、指令的选择到地图的缩放，只用触控笔就能全部完成，不再像以往系列那样几乎需要用到手柄的所有键。尤其在小队编成时，利用触控笔直接拖拉机体，能免去以往用十字键寻找更换位置的麻烦，想想都感觉非常方便。





关注系统2 机体的制造与改造

“《G世纪》系列”的另一大特点就是通过利用不同的技术制造全新的机体。与以往GBA版相同，本作中玩家在完成任务以及分解之前所捕获到的机体后，都能够得到相应的部件。而利用这些部件与手中已有的机体进行组合，就能够制造由相应技术派生而出的全新机体！收集自己最喜爱的机体或是完成机体图鉴，一直都被FANS所津津乐道。



在改造方面，除了像以往系列那样某台机体等级达到规定值后能够进化为后续机或是新系列机体，在本作中玩家的自由度将变得更高。虽然目前还没有更明确地说明，但厂商表示，在机体的改造上已经不再受原作的限制，如果玩家愿意，像浮游炮或是PS装甲等装备都能够随意改造到其他系列的机体身上！相信“《G世纪》系列”的最强机体将在本作诞生！

关注系统3 进化的4机编队

GBA版引入的3机编队，可以说是一次成功的尝试，而本作这一系统不仅得到了保留，更进化为4机编队。与以往相同，游戏中玩家既可以让单机进行作战也可以组队进行战斗。而与单机作战相比，组队作战不仅攻击力和防御力得到了不小的提高，更能够应对复杂的战场变化。参与编队的机体根据所处位置的不同其在战斗中的作用以及攻击方式都会发生改变，合理编排小队成员，决定战斗位置，是能否获得胜利的关键！



近距离(1)
被安排在前锋位置的机体在战斗时将使用光束军刀等近身攻击武器作战，与GBA版的规则一样，格斗型武器能够重创炮击系机体。

中距离(3、4)
被安排在中间位置的机体，在战斗时会使用光束枪等射击系武器战斗。与GBA版的规则一样，这类武器能够有效地攻击格斗系机体。



远距离(2)
被安排在小队后方位置的机体，在战斗时会使用火箭炮或是加农炮等远距离武器支援近中距离机体战斗。虽然攻击力高但命中率低，主要用于对付位于敌方小队中间位置的机体。

©创通エージェンシー・サンライズ

新作短波 FIRST LOOK

汲取更丰富的游戏信息
开拓你的游戏视界

主持人语

这段时间笔者与好友在网上聊天时提到一个问题——对于一个游戏，什么时候是最快乐的。我们讨论的结果惊人地居然一致，那就是“等待一款游戏的发售是最快乐的”。相应的，等待一款新主机的发售也是最让人快乐的。当那款游戏或主机实际拿到手上之后，那份兴奋与期待的激情转瞬即逝。也许玩的时候你依旧会很高兴，但与之前相比似乎缺少了一点什么。

得不到的永远是最好的，这句话的确有它的道理，看看这些未发售的游戏，有多少款也许自己在很长一段时间内或者永远也玩不到，但这又有什么呢？这时的你需要学会自娱自乐。

飞驰竞速2

目标：超越GT！

X360 RAC ■Forza Motorsport2 ■日版 ■Microsoft ■预定2007年5月24日发售



当年在Xbox上，微软花费重金打造的全新真实系赛车竞速类游戏《飞驰竞速》虽然并没有在亚洲地区获得太多的关注，但游戏所展现出的逼真的赛车、专业的性能调校，以及真实的驾驶感，都给每一个接触了这款游戏的玩家留下深刻的印象。在3月刚刚结束的GDC 2007上，游戏监督，丹·格林沃尔特不仅公布了大量关于《飞驰竞速2》制作的细节，更是再次强调了他们的决心：追赶GT，超越GT！ [文：十六夜]

最真实的损坏系统

如同在真实赛车比赛中所看到的一样，游戏中车辆之间发生碰撞都有可能对赛车本身造成损毁。与同类游戏不同，在《飞驰竞速2》中赛车各部位发生损毁后甚至会脱离车身，而这些残缺的部件将一直停留在赛场直到比赛结束。这些障碍物不仅会增加比赛的难度，更有可能造成严重的意外事故，而这种超真实的赛车游戏在之前是很难想像的。

▶目前公布的画面效果绝对是一流的，就看实际游戏能达到什么素质了。





◀逼真的损毁系统，令整个比赛更加真实、刺激。

最终幻想XII 亡灵之翼

与曾经的同伴再次冒险

NDS RPG ■ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング ■日版 ■Square Enix
预定2007年4月26日发售

利腕合成屋登场！

《FF XII RW》里有类似于《FF XII》中交易的设定，那就是道具合成系统。在战斗中我们可以得到一些书物，与此同时我们还能够在地图上找到一些材料，将这些材料拿给合成所，然后按照配方就能生产出新的道具。

合成道具的获取

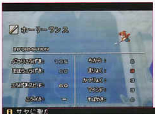
在战场上除了我方角色和敌人外还有矿石、木材、野兽的骨头等物品，另外还有能获得极品材料的素材箱，让角色前往材料所在地就能获得材料。不过从确定采集到获取道具要花费一定的时间，而与此同时战斗依然在进行，所以最好是看清战况派遣专门人员去回收。



■战场上这堆很突兀的兽骨应该就是素材了

合成素材的品质差异

配方上都写有合成道具所需要的素材，但这些素材也是有珍贵程度的区别的，珍贵程度与最终合成结果息息相关，即使是相同的道具但由于珍贵程度不同合成出来的道具其能力也会有很大的区别。另外，据说合成前回答库西的问题的结果也与合成结果有关。





▲即使是相同的武器，但由于合成素材等级的差异最后成品的数据也相差很大。



▲艾雪在之前的战斗中克服了自身的软弱，为了大义和祖国的解放勇敢面对自己的命运，成为女王的她现在更加威严了。



艾雪

人类，20岁，在之前的战斗中作为拉巴纳斯塔义勇军的核心人物活跃于舞台之上，现在是新生达尔玛斯卡王国的女王，在上一次战争后现致力于伊瓦利斯整个大陆的和平事业。性格坚强、勇敢。



巴修

人类，37岁，在上次大战中作为达尔玛斯卡的将军一直支持着艾雪，战争胜利后他穿上了铠甲成为帝国的裁判长辅佐拉萨。



库西

经营合成所的幻兽，托玛基的手下，虽然是幻兽但貌似并不是召唤出来的。手艺高超，只要有配方和素材就能合成出很强的道具。喜欢问问题。



▲巴修与翼之裁判的对决，看来两人在观念上有所分歧。

[文：邪魔天使]

最终幻想 水晶编年史 命运之轮

这是一个充满爱的故事

NDS ■ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト ■日版
A・RPG ■Square Enix ■发售日未定

这是一款以家族爱、姐弟爱为主题的《最终幻想》，游戏的主人公是一对双胞胎姐弟，游戏的内容分成了上下两部。本作对应最多4人同时游戏，以在迷宫中探险完成任务的形式为主，有时还需要相互竞争。



▲迷宫中出现的敌人有很多都是我们很熟悉的。





▲尤利非常喜欢探险，总抱着一些不切实际的想法。

尤利和谢琳嘉是一对双胞胎姐弟，虽然谢琳嘉总是以姐姐自居，而尤利却主张两人的立场是一样的，但他们却有着牢不可破的信赖关系。游戏分两部构成，在姐弟俩还是小孩子的时候，他们被双亲与同伴所呵护，过着无忧无虑的生活。但是某一天，命运之日降临，双胞胎的生活完全改变了。数年后，两人忍受着命运的残酷和孤独与同伴们一起展开了对抗命运的旅途。

有趣的冒险战斗

本作的迷宫探险和战斗都充满了动作要素，迷宫是3D的，而在游戏初期活跃的角色自然是我们喜爱冒险的弟弟尤利了。冒险中当然不会只有一个人，与众多同伴的合作也是冒险的乐趣之一。

最多四人的大冒险

本作可以通过Wi-Fi实现最多四人的共同冒险，多人冒险以任务的形式进行，为了完成任务前往迷宫探险。游戏中迷宫的种类有很多，有时需要相互合作，何时还能相互竞争一下，非常适合与家人和朋友一起完成。



▲同时使用魔法的就会发出威力更大的合体魔法。

［文：邪魔天使］

目标！钓鱼大师！

为了成为钓鱼大师而努力吧！

Wii ■めざせ！！釣りマスター ■日版
ACT ■Hudson ■预定2007年3月29日发售



这是一款利用了Wii特殊机能的体感钓鱼游戏，Wii的遥控手柄自然充当了鱼竿的功能。游戏完全模拟了钓鱼时手上所需要做的动作，比如微微上下摆动手柄，这就好像勾引鱼上钩，当鱼咬住鱼饵后立刻抬手，左手还要配合转动模拟摇杆模拟收线的动作。

游戏模式有一人用的单人钓鱼模式和二至四人用的对战模式。一人钓鱼模式里玩家可以漫游日本全国的钓鱼名地，以传说中的“钓鱼大师”为目标。该模式中日本将会被分为北海道、东北、关东等8个区域，每个区域都有30个以上的钓鱼场，每个钓鱼场还会举行钓鱼大赛。玩家当然是要参加这些大赛并获得“钓鱼点数”，钓鱼点数不仅影响了称号的变化还可以用其购买鱼竿和鱼饵。对战模式中是以在规定时间内所钓鱼的数量和种类换算成点数来比试优胜的，玩家最多可以四人同时进行，钓鱼场所自然是分了海岸、湖泊、船上等多个地方。另外，本作的“鱼图鉴”还收录了游戏中出现的100多种鱼类的生态、分布等情况，看来完成这个鱼图鉴又是一项挑战了。［文：邪魔天使］



▲面对大海抛出鱼竿，很有感觉哦。



▲一个区域里有许多钓鱼地点，当然是以取得优胜为目标了。

经典传说 Vol.2



体会另一个故事，体会另一个传说

PS2 ■经典传说 Vol.2 ■日版
ETC ■NBGI ■预定2007年6月28日发售

《经典传说 Vol.2》(以下简称《TOF2》，原译为《传说迷传说》）是NBGI献给所有“传说饭”的一道开胃菜，特别是《TOF2》里登场的都是藤岛康介为原画的作品，对于喜爱藤岛康介人设的玩家而言更是吸引力十足。本作的冒险类部分采用了前作的“选择窗口”系统，另外还加入了“时间槽”的设定。（怎么那么像《樱大战》？）另外，本作的初回同捆版里同捆了卡片，这些卡片上都标有明确的数据，不过是否推出卡片游戏还不得而知。

《TOF2》里新采用的时间槽在冒险模式中是随时可以看到的，时间槽分有心槽、技槽、体槽三个部分，它们会随着一定的速度增加或减少，构成一个三角形。三部分每部分都有一个基准值，超过基准值槽的颜色会变红，低于基准值则槽的颜色变蓝。要增加这些槽就必须看准时机在超过心、技、体所有槽的基准值时按下○键，这需要玩家有一定的判断力，而时机准确了就有可能遇到发生分支或得到奖励的好处。另外，在前作中颇受好评的在对话有分支时出现的选择窗口在本作中依旧存在，选择不同对话、分支自然也不同，由于一遍不可能看全所有剧情，所以玩家们还是多玩几遍吧。［文：邪魔天使］



▲这种滑稽的表情在游戏里依旧很多。



▲阿琪冒心心了！是不是好感度上升了呢？



▼槽的增减速度不是一定的，而且各自增减的速度也不一样。

▲因为时间槽而发生的分支事件会给剧情带来巨大变化。

美妙世界

七天后迎接自己的将会是……

NDS ■すばらしきこのせかい
A・RPG ■日版 ■Square Enix
预定 2007 年内发售

拥有神秘力量的少年樱庭音操（以下简称音操）意外地卷入了一场与死神较量的游戏，在七天时间内，他必须在涉谷街头寻找遭到“噪音”侵蚀的灵魂并将其净化，否则整个世界都将陷入无尽的黑暗无法复原。本次将继续为大家揭开去年在 TGS 合刊上留下的诸多疑团，究竟这个世界能否称为“美妙”，玩家只有用自己的双眼去慢慢体会了。

死神再临

“死神”是游戏中影响故事发展的神秘组织，也正是他们向音操下达了七天的任务期限，从目前公布的四个成员来看，该组织比想象中的规模要大许多，他们的最终目的是什么，现在也无人知晓。



性格冷酷，为人粗暴，但却拥有灵活的头脑。凭借自己的天赋在过去获得了很多功绩，目前似乎在组织中拥有很高的地位。

身材魁梧，爆发力极强的 20 岁男子，蓬乱的头发加上游离的眼神总让人不寒而栗，属于情绪波动相当大的性格。

作风硬派，雷厉风行的19岁少年，对于组织下达的任务绝对能出色地完成，是一个深不可测的对手。

由于只有17岁，所以目前是组织中年纪最小的成员，再加上思想还不够成熟，经常会做出一些让人难以理解的事情。

战斗再次升华

超能力部件



虽然本作“跨画面交错式”的战斗系统充分利用到了 NDS 的双屏功能，但真正能体现战斗策略性的还是被称为“超能力部件”的特殊道具，玩家在战斗中只要通过触控笔点击下屏中的相应图标即可发动。它们的获得方法也是多种多样，除了可以在商店中购买比较基础的部件外，隐藏在敌人身上的强力部件绝对是后期玩家收集的主要目标。以下为大家公开初期的两种部件：



将自己的身体包裹在液体当中，可以缓解敌人攻击后所造成的伤害，当然它还有一个最大的好处，只要玩家的力场不被破坏，可以在其中不断地回复体力。



在指定位置形成巨大的火焰柱，靠近的敌人会不断地损失体力，虽然一次攻击并不能造成很大伤害，但在面对多个敌人时，同时攻击数个敌人的特性绝对相当实用。

战斗的秘密



在感应到被侵蚀的灵魂时，画面上会出现多个“噪音”（游戏中的敌人），使用触控笔连续点击它们会形成“连锁”，而接下来玩家必须面对的则是和点击数对应的多场战斗，虽然这样战斗的难度会有明显提升，但是敌人掉落道具的几率也会大大增加。“评价系统”也是游戏中促使玩家不断挑战的动力所在，要想更有效率地培养角色，S级评价自然是我们的最终目标。

[文：晴天]

先祖之魂 失落的传承

孤独少女与三流记者的幻想冒险

PS3 ■Folks Soul 失われた传承
RPG ■日版 ■SCEJ
预定 2007 年内发售

本作是一款以现代欧洲为背景在七个异界冒险的游戏，故事基于“人死后还有一个让其继续生存下去的异界”的传说。游戏的主人公是希望见到母亲的少女艾伦和追查神秘现象的杂志记者基兹，玩家将操纵他们前往充满了“先灵（Folks）”的异界。在这美丽但却阴暗的世界，到底会有什么神秘事物等着他们呢？

现实世界

游戏中的现实世界是位于现代欧洲的一个小村雷姆利克，这座小村现在几乎已经荒废，留在这里的人似乎都有不可告人的原因。传说在这个村子可以见到死去的人，所以前来拜访这个村子的人并不少。传闻有人在这村子里见到过妖精、神秘的影子。



▲由于是荒废的村庄，所以几乎感觉不到生气，有种压抑的感觉。

七个异界（死者的世界）

艾伦和基兹冒险的异界其实是死者的世界，现在我们知道有第一异界“妖精界”、第二异界“战争界”、第三异界“海地都市”、第四异界“无限回廊”和第五异界“地狱界”，在每个异界都有其代表性的先灵，而游戏中登场的先灵种类大概在 100 种以上。



▲居住着妖精的“长青之国”，在这里不会衰老，是人们死后最想去的世界，这里的环境也是最漂亮的。



活用六轴的战斗

本作的战斗是吸收先灵操纵他们与敌方先灵战斗，而利用PS3手柄的六轴功能我们可以通过上下左右摇晃手柄来引出先灵。（感觉像是在钓鱼……）



▶吸收成功后就可以操纵巨大的先灵了。



▲满足每个先灵设定的条件后就可以从它们体内抽出被称为“伊德（本我）”的魂，有的还必须用特定的属性攻击才能抽取。



从小父母双亡，在孤儿院长大，性格有些孤僻。但某一天她收到了原本死去的母亲的来信，信上写着“我想见你”。满怀期待和不安，艾伦前往雷姆利克村，虽然她知道那里是一个是非之地。

基兹是个三流杂志的记者，虽然他一直说一切都可以用科学来解释，但他的内心却渴望去体验一下神秘的事件。某一天，他接到一个女性的求救电话，察觉到这可能是件神秘事件的他决定前往雷姆利克村。但是他到达村庄的时候那名女性已经被杀害了，于是他开始着手调查，但却遇到了无法理解的事情……

[文：邪魔天使]

FIRST LOOK

科林麦克雷拉力：尘土飞扬


■这样的泥泞赛道让人想到了PS3上的《机车风暴》。

次世代的又一场“机车风暴”

多机种 RAC ■DiRT：Colin McRae Off-Road ■欧版 ■Codemasters ■预定2007年9月发售

■对应机种为PS3、X360

PS3的《机车风暴》让人们看到了次世代越野赛车的魅力，如今又有一款以“尘土飞扬”为卖点的游戏将与玩家见面。英国Codemasters公司的“《科林麦克雷拉力》系列”是欧洲最受欢迎的越野赛车游戏系列之一，最新作采用了Codemasters自主研发的新引擎“Neon”，刚公布时就凭借惊人的画面赢得无数玩家的赞叹。

《科林麦克雷拉力：尘土飞扬》是一款讲究难度和真实度的游戏，目标是挑战玩家的极限驾驶技巧，游戏中准备了大量的大型连环弯道，需要玩家极为精确的操作，《山脊赛车》那种高速甩尾的操作方式在本作中是不现实的。不过正是因为过于严格的真实性，加上赛道环境比较复杂，玩家在游戏中可能经常会碰上撞车的情况。Codemasters开发了强大的引擎处理车体损坏效果，只要轻轻擦到任何物体都可能造成车体喷漆被刮花，屏幕右方有一个图标表示车体的损伤程度，如果图标变红表示汽车即将报废。在赛事方面，除了系列以往的经典赛事外，本作还首次加入了Hill Climb和Rally Raid比赛。


▲路面效果对于越野赛车游戏来说是非常重要的，在本作中，车轮碾过泥地不仅会留下车辙，还会卷起大片的泥土。


■本作的画面每秒帧数为30帧，不过能有这样逼真的画面，稍微损失一点帧数也是值得的。

[文：星夜]

加勒比海盗 世界尽头

纵横加勒比！三部曲集结！

多机种 ACT ■Pirates of the Caribbean：At World End ■美版 ■Disney Interactive Studios ■预定2007年5月发售

■对应机种为PS3、X360、Wii、PSP、NDS



去年获得了票房大丰收的《加勒比海盗2》将于今年5月25日推出第三部，而迪士尼旗下的游戏部门也将于同期推出一款同名游戏。该作虽然与第三部同名，实际上在内容方面也同时涵盖了前两部电影，并且还有电影之外的情节。玩家可以操作三名主要角色：Jack Sparrow、Will Turner和Elizabeth Swann。


■爬到桅杆上时，需要使用动作感应手柄保持身体平衡，与大章鱼的战斗相信会魄力十足。


■比起其他次世代游戏，本作的画面不算出色，不过这样巨大而逼真的海盗船应该也足以给玩家带来视觉冲击力了。

虽然在大多数时候玩家操纵的是一个三人小队进行战斗，不过同时只能操控其中一人，其余两人由电脑控制，玩家可以在三人间自由切换操作，只要有一人死去就会Game Over。战斗主要使用的武器是剑，不同角色有其特定招式。有趣的是，本作的PS3版还会应用到PS3的六轴手柄，例如在一个场景中，玩家要爬到一个桅杆上，这时玩家要用六轴手柄的动作感应功能让Sparrow保持身体平衡。而Wii版的画面虽然只能达到PS2版的水准，但通过动作感应方式实现了很多有趣的玩法，利用模拟挥剑的动作砍杀敌人，甚至还可以做出假动作诱骗敌人。此外，在某些特定剧情场景中，还会出现类似《战神》的QTE系统，需要根据屏幕的按键提示进行操作。 [文：星夜]

霸王

我就是混世魔王，让英雄下地狱吧！

X360 A·AVG ■Overlord ■欧版 ■Codemasters ■预定2007年7月27日发售



扮演英雄通过各种冒险不断成长，最终击败试图统治世界的邪恶魔王——这是绝大多数RPG的经典套路，而Codemasters的这款新作将会反其道而行之，让玩家扮演魔王，率领自己的爪牙打倒英雄！

本作最大的特点就是“爪牙”系统。玩家可以同时指挥的小妖数量最多可达50名，战士型小妖擅长近距离作战，并且会进行自杀性炸弹攻击；刺客型小妖会杀人于无形，还可以活用战场上的各种物件；医疗型小妖可让其他伙伴复活。玩家可以用右摇杆移动自己的小妖军团，也可以操作单个小妖执行任务，或者选择建筑物或敌人等特定目标，将小妖派往那里。小妖们在完成任务后会带回战利品，并且会自动从敌人尸体上除下装备为己所用。

原料在本作中也是非常重要的概念，玩家可以通过小妖们拿回来的珍贵金属打造新武器，基地里可以进行各种新道具的创造，或者为小妖们训练技能，随着霸王的不断成长，基地也将会变得更加豪华。而最为重要的资源当然还是小妖本身，玩家可以利用敌人的魂魄创造新的小妖。 [文：星夜]


▶玩家扮演的霸王是一个无恶不作的恶魔，所有的小妖都在它的统治下战战兢兢地办事，不管是什么要求他们都会不顾性命地去完成。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏 ×0 热血推荐 ×3

栏目主持 ACE飞行员

《DJ MAX》在编辑部形成两极分化的格局，喜欢的人把其奉为音乐游戏至上极品，不关心的人可以不去理睬它。所以如果你对音乐游戏比较敏感的话，《DJ MAX 携带版 2》应该是你不可以错过的佳作。《VR网球3》也出来，当手中握着X360手柄，并打开震动进行游戏后我居然找到了第一次在DC上玩该系列第一作的感觉。可惜啊，这种感觉对于这款新作来说带来的更多是负面的情绪，我也想象不出《VR网球3》更好的发展方向。按照惯例，《银河游侠 导演剪辑版》因为是资料版，所以我们仅评论而不予评分。

DJ MAX 携带版 2

热血推荐



画面 音效 系统 总分 26

让手指体验舞蹈的感觉。

D·S

又一款“杀人游戏”（谋杀人时间的游戏）诞生了，对于只有50首曲子却足以让人乐此不疲的前作而言，本作收录的150首曲目其数量简直让人犯晕——当然，是幸福的晕倒。新增的众多曲目其经典程度相比前作毫不逊色，**而新增的升级系统与金钱设定则让人平添了几分玩RPG的感觉。**

胜负师

本作符合“音乐游戏第二作必然出色”的潜在定律，除增加大量DJ MAX独有风格的新曲外，系统上也有较大的改善，将网络MUG升级、赚钱买道具的概念引入其中，使玩家的投入度和成就感都大大超越前作，**加入对战并可以和前作联动，MV与音乐欣赏模式也显得十分体贴，是时尚一族的佳选。**

火云

能够推出续作，对于《DJ MAX 携带版》来说是理所当然，作为一款让游戏玩家期待已久的游戏，本作不仅顺应潮流适时加入了对应PSP的联机模式和日渐火爆的网上对战模式，还新增加了意在过渡的五键操作模式以及对应隐藏曲目的升级系统，**大量新曲目的收录让本作成为了最优秀休闲娱乐佳品。**

■UMD■Pentavision■DJ MAX Portable 2■MUG■2007年3月30日■1人■无对应周边■256KB

王国之心Ⅱ 最终混合版+

热血推荐



画面 音效 系统 总分 26

王国之心Ⅱ最终厚道版+。

火云

与英文配音的国际版相比，《记忆之链重制版》倒显得更有诚意。过场动画添加语音、全部重新绘制迷宫、部分特技的攻击方式也发生了不小的变化，整个游戏等于被重新制作了一遍。不过3D化的战斗也随之出现了GBA版中不存在的视角问题，在一定程度上影响了战斗的流畅度。

卡伦

本作的出现却让FANS们感到极为舒服。在加入了新服装、新地图、新技能、影像鉴赏等新要素后，我们完全可将本作视为《王国之心Ⅱ》的完全形态，**尤其是与XⅢ机关全部成员均可交战这一点更是令玩家大呼过瘾**，就更不用说那完全GBA重制版了。所以说，冷饭炒得好，那就是一顿美味佳肴。

纱迦

GBA版《记忆之链》的完全重制则让玩家吃惊不小。采用二代引擎重制，**由2D进化成3D的本作在画面水准上自不必说，而且相比原作还增加了诸多全新要素。**卡片式战斗听起来麻烦，但其实很快就可以上手。本作的剧情是一代和二代的连接点，只有玩过本作你才能明白《王国之心》世界的全貌。

■DVD-ROM■Square Enix■キングダムハーツⅡ ファイナルミックス+■A·RPG■2007年3月29日■1人■无对应周边■93KB以上

无双大蛇

热血推荐



画面 音效 系统 总分 25

秒杀，还是被秒杀，这是个问题。

纱迦

从人物造型到战场设计全是照搬之前游戏里的，幸好游戏感觉没有照搬。所有角色的性能都经过了重新设计，新系统的引入令打法产生了很大的变化。4个难度的设定比较合理，令各种水平的玩家都能找到目标。**有史以来最厚道的武器系统极大地方便了玩家，但是总觉得缺了点儿什么。**

D·S

“《无双》系列”近年来骗钱的痕迹越来越明显，而《无双大蛇》则俨然跳出了“骗”的范畴，跨入了“抢”的行列——地图、音乐、角色、动作……除了一些换汤不换药的特殊技与专用道具外一切都与之前的系列作品别无二致。**真的，与其说这是一款《无双》新作，倒不如称其为官方同人更为恰当。**

邪魔天使

原本以为这么多角色培养起来肯定很累，**但在实际游戏的时候发现由于人物培养和技能习得有机地结合在了一起，所以反而觉得培养人物是件很有趣的事。**游戏中每个人的特殊技都不尽相同各具特色，三个角色之间的切换非常流畅，爽快感十足，只是有时看到两个作品的人在一起感觉很怪异。

■DVD-ROM■Koei■无双OROCHI■ACT■2007年3月21日■1～2人■无对应周边■230KB

VR 网球 3



画面 音效 系统 总分 22

拥有格斗游戏感觉的体育游戏

多边形

感觉SEGA还是在用制作街机游戏的思路在做家用机游戏，这种“持续性的短期刺激”很难让家用机玩家长时间地将精力投入到这款游戏中去。“世界巡回赛模式”进行到后期令人有些烦躁与叫苦，幸好成就系统维持了玩家的兴趣，而独有的网络对战模式也令人兴奋不已，当然这是在网络流畅的前提下。

GOUKI

这款游戏依然是网球游戏中的佼佼者，拥有完善的手感以及逼真的画面，并且有了更多的实名授权，迷你游戏的种类也较前作大幅提升，不过游戏的感觉与前两作相比却没有什么提高，单机模式下也许你很快就会觉得乏味，**因为变化实在太小了，在玩的时候会忍不住问自己，为什么先前会对它如此期待。**

胜负师

作为世界范围内最受欢迎的网球游戏系列之一，尽管本作在画面上的进化并没有达到划时代的地步，系统与模式的设定也相对保守，与前作相比变化不大，但世嘉网球游戏超乎寻常的爽快感，与上手容易、对抗性强等特点都原汁原味地继承了下来，**因此具有网战功能的X360版更值得推荐。**

■DVD-ROM■SEGA■Virtual Tennis 3■SPG■2007年3月20日■1－4人■无对应周边■硬盘记忆

横行霸道 罪都故事/Grand Theft Auto：Vice City Stories/ROCKSTAR/ACT/PS2 评分 22

新牧场物语 完美无瑕人生/Pure Innocent Life/Marvelous/RPG/PS2 评分 19

史上最强弟子兼一 激斗！诸神黄昏八拳豪



画面
音效
系统
总分 20

史上最强的2.5D FTG？显然不是。

胜负师

《兼一》的动漫原著故事简单纯情热血，还算比较适合改编成格斗游戏，只是出于平衡性考虑，兼一那些超人一般的老师们都不能使用。2D玩法3D画面让游戏有别于传统的Capcom风格，**系统有新意，却也比较尴尬。注意，因为兼一的动画播得比较慢，因此本作还有些“剧透”的内容。**

GOUKI

原作老套的剧情和众多的人物适合作为游戏题材，但这样的F T G出自Capcom之手却无法让人满意。游戏场景过于简陋，出场过于容易，角色数量的招式也都太了少。总之，2.5D的格斗风格本就不讨巧，**从本作的表现来看，也更坚定了“2.5D挑不起格斗游戏大梁”的个人感受。**

纱迦

由Capcom出品的本作一改过去动漫改编游戏给人的骗钱印象。游戏系统虽不能与知名FTG系列相比，但已经颇具神韵，出自原作的虚实技、动、静等设定都像模像样。**游戏可选择的角色也不少，相比之下剧情模式就太单薄了，**如果全角色都有剧情模式的话就太好了。另外隐藏要素也不够丰富。

■DVD-ROM■Capcom■史上最强の弟子ケンイチ 激斗！ラグナレク八拳豪■FTG■2007年3月15日■1～2人■无对应周边■72KB

北斗神拳 审判苍双星 拳豪列传



画面
音效
系统
总分 19

同一个开发商做的，这差距咋就这么大呢？

十六夜

游戏开场那熟悉的歌曲绝对能够唤醒老玩家沉睡多年的记忆。游戏本身个人感觉也就画面还算尚可，角色动作和打击感都无法与同根生的“《GGXX》系列”相比。所谓的高连续技更像是BUG，**由于系统并不严谨，每名角色都有无耻的无限连。要想真正跻身主流2D格斗游戏，还有很长的路要走。**

GOUKI

这款游戏和我心目中“真正的《北斗之拳》游戏”有不小的差距，悲凉、沉重、硬派、血腥这四点硬是一点没挨上，看着那群传说中的大壮汉蹲下连点轻拳的确感觉很诡异。游戏系统不能说不复杂，**感觉有些类似于《GGXX》，但在整体的表现上却又相差甚远，**只有说是一款需要时间去考验的游戏。

胜负师

事实上，《北斗神拳》拔群的表演性在街机版上就已经得到了认可，喧闹的台词和音效，戏剧性的一击必杀，都能让原著FANS热血澎湃。但游戏设计方面参照的是《GGXX》的风格，使人物动作很不和谐，**招式判定不清，且角色平衡性非常差，这对于强调对抗的FTG来说算是致命伤。**

■DVD-ROM■SEGA■北斗の拳～审判苍双星 拳豪列传～■FTG■2007年3月29日■1～2人■无对应周边■72KB

前线任务 1ST



画面
音效
系统
总分 19

只有死忠才会去玩的游戏

邪魔天使

如果你不想让自己的眼睛很快坏掉的话那最好就别玩这个游戏了，游戏中状态里小如蚂蚁的英文会让你疯掉的。当然，游戏的素质毋庸置疑，新增的事件、兵器等要素使游戏更加丰满，严谨的战略也需要玩家开动脑筋去制定各种战术。虽然一些不体贴的老系统保留了下来，但二周目保留东西很丰富。

火云

本作以PS版为基础可选择双路线，比其他移植版都要来得厚道，新人物新机体的加入使本作成为了目前最完美的初代《前线任务》。游戏的音乐非常棒，在NDS上可谓精品。不过游戏中的界面字体比较小，而操作、界面和战斗信息显示等没有得到改进，让人感觉非常陈旧和不体贴。

纱迦

这次的移植更多的意义在于对这款经典游戏的怀旧，游戏在音效方面的表现依然令人难忘。如果佩戴上耳机，玩家可以再次感受下村阳子谱写的动人旋律。**可惜一代毕竟是一代，按照现在的要求来评判游戏，它在很多方面存在缺陷。**特别是游戏中的字体根本就不适合NDS的小屏幕，看起来相当吃力。

■卡片■Square Enix■FRONT MISSION 1ST■S・RPG■2007年3月22日■1人■无对应周边■自带记忆功能

忍者神龟



画面
音效
系统
总分 17

感觉制作者是被逼的做出这款游戏。

火云

蹩脚的打斗手感、毫无特色的BOSS战、重复的场景，事实证明《波斯王子》的那一套照搬在这群乌龟身上并不合适。**过于强调跳跃以及过关的速度使得游戏中的人物完全失去了原作应有的感觉。**最感人的就是只需通关你就可以看到游戏中惟一的一段动画。当然，游戏也有可取之处，比如成就。

多边形

据说本作的制作小组是原“《波斯王子》系列”的原班人马，所以游戏在玩起来的感觉也和前者似曾相识，但很可惜本作依然没有摆脱“影视改编游戏必烂”的怪圈，**单调得令人可怕的关卡设计与支离破碎的游戏节奏，**我想除了电影FANS和成就犯，没人愿意把时间浪费在这个玩意儿上。

ACE飞行员

本来个人对忍者神龟很有感情的，但由于接二连三的拙劣作品的出现造成了我感情上的创伤。本作整体水平还不如Konami之前推出的那个版本。基于电影版的新造型都已经让人忍无可忍，但没想到游戏在系统制作上的理念完全和原著精髓背道而驰，根本不是那个味道。**还有游戏中的BOSS憋到极点。**

■DVD-ROM■Ubisoft■TMNT■ACT■2007年3月20日■1～2人■无对应周边■硬盘记忆

银河游侠 导演剪辑版



画面
音效
系统
总分

爱之深，责之切。

晴天

本作针对以往复杂单调的弊端进行了改进，虽然表面上看起来整体难度有所下降，但是平衡性的调整和“灼热打击”的加入让游戏的战斗更加富有策略性。**新星球和全新的收集要素再次增加了游戏内容的丰富程度，**无论你是否玩过前作，都不能错过这款画面上乘，系统颇有新意和深度的作品。

玛娜

比起因为迷宫等原因导致游戏前后部分评价差异巨大的《银河游侠》，这次的导演剪辑版总算可以让我们大为欣慰。本作中增加了新的合体技能、新服装、还有一个全新的星球以及相关剧情。**更重要的是对之前评价不高的迷宫进行了改良和简化，终于不用像以前那样转几个小时找不着出口了。**

纱迦

玩过之后马上感觉到：果然这才是真正的《银河游侠》。原作中不合理的设定都得到了改善，最为人诟病的迷宫也得到了极大的简化。其他方面增加的内容也比较厚道。相比之下，**原本以为是最大卖点的新星球倒是颇让人失望，里面的内容未必也太少了。**推荐给没玩过原作的RPG玩家。

■DVD-ROM■SCEJ■ローグギャラクシー ディレクターズカット■RPG■2007年3月21日■1～2人■无对应周边■128KB

蔷薇少女 祷告庭院/Rozen Maiden：Geppetto Garden/TAITO/AVG/PS2 评分 17



REVIEW BY Gouki 游戏时间 60小时以上



塞尔达传说 黄昏公主	Nintendo	A·RPG
多机种 The Legend of Zelda: Twilight Princess		美版
2006年11月19日	1人	49.99美元
对应机种为Wii NGC		对应玩家年龄：13岁以上

黄金眼评分 **29** 满分30

通关了，我不停地在想，是什么促使我花了60个小时去通关一个游戏的？

第一次的塞尔达

《塞尔达》，久闻大名，但《黄昏公主》才是自己第一次认认真真体验的《塞尔达》，以前的数作都因为种种原因，浅尝辄止。不过对于《塞尔达》的世界观，因为同事阿修罗数年来的教导，已经有了一定的认识，再加上自己早在前年的E3展上就玩到了游戏的体验版，因此，第一次进入塞尔达的世界，竟是一种久违的感觉。

《风之杖》采用成熟的卡通渲染技术令游戏呈现出非常独特的视觉效果，可以说时至今日，它都是运用这一技术最成功的游戏，眼睛会骨碌骨碌转的Q版林克几乎是在他刚一露面就博得了玩家们的好感。而到了《黄昏公主》，任天堂却舍弃了这一风格，出现在我们眼前的是真实比例，采用传统3D多边形技术构建的林克，这一次林克的出现，带给玩家们更多的不再是好感，而是“认同感”——一个威风凛凛的小英雄。

游戏的一开始用很短的篇幅简单介绍了本作中海拉尔大陆的世界观——海拉尔大陆、宁静的小村庄、宿命的勇者与被囚禁的公主，当然还有凶恶的幕后黑手……这样的故事情节，即使是拿到十年前也会嫌老。不过，就是这样一个简单的故事结构，在《塞尔达》的平行世界中上演了一次又一次。

尽管Wii机能有限，《黄昏公主》更是一个NGC级别的游戏，不过，任天堂依然营造出了一个在视觉效果上基本令人满意的海拉尔大陆，可以说这已经是NGC所能呈现的最好的画面水准了。无论是人物的表情还是环境的塑造都可圈可点，虽然角色没有语音，但你依然能够从角色的动作与表情来体会他们的喜怒哀乐，即使是NPC村民们，也制作得足够细致。

不知道有多少人是和我一样，在开始玩《黄昏公主》前，并没有着急按下START键，而是放开手柄静静地观赏林克策马扬鞭的开场动画呢？顺带一提，如果你一直不按任何键，那么稍待片刻游戏就会开始自动播放2006年E3的预告片——仅就我而言，这段预告片无论是在音乐与画面的配合，还是整体的气氛体现或者剪辑上都是完美的，看了这段预告片，你就会有“我一定要完成这个游戏”的冲动。如今，这段背景音乐常驻在我的IPOD里，时常回味。

20个小时的塞尔达

A·RPG是官方对于《塞尔达》的定义，但对于我这个100%的非RPG玩家来说，很显然一款游戏的RPG要素是越少越好。在我看来，《黄昏公主》其实就是一个没有跳跃键的动作游戏，你可以完全无视这个游戏里的任何收集要素，同样也不存在非升级不能打败的BOSS，你要做的只是不断地探索、探索，再探索。

在海拉尔湖畔的山洞中，我深深地体会到了这款游戏带给我的，能让我从心底感到快乐的元素——这是一个山洞迷宫，迷宫内有无数的分岔口，林克要提着油灯进入才能看清地形，每条道路都通向一个类似竞技场的空地，在那里有各式各样的敌人等着你去战斗，同时在道路的两旁也隐藏着宝箱等待着你去开启，当然也会有冷不防出现的敌人。而如果你的灯油耗完了，就不得不面对摸黑前进的窘境——也许游戏制作人在小时候也和我们一样玩过“男孩子的游戏”，就是在晚上跑到一个黑漆漆的大房子(或干脆就是个山洞)里去“探险”，也许只有你一个人，也许是和你的小伙伴紧紧贴在一起，你根本不知道前路在何方，只能依靠从某扇窗户外射入的月光或是手中剩下不多的火柴来判断方位，而脚边突然梭梭做响的动静就会让你心里“咯噔”一下……《塞尔达》就是这样一款重视游戏“本来的乐趣”的作品，听上去也许觉得很简单，“JUST SO SO”，但更棒的还是在亲身体验之后，就好像Wii的双截棍手柄一样。

20个小时的《塞尔达》，给我的印象除了奇妙，还有一些相见恨晚。

40个小时的塞尔达

迷宫其实一直都是我不以为然的一个要素，这当然和我不玩RPG有关。但谈《塞尔达》，就不可能不谈到它的迷宫。《黄昏公主》的迷宫和它所秉持的“探索精神”完全一致，细致入微且风格迥异的迷宫设计实在令人着迷！从进入迷宫，到解开谜题，直至最后的BOSS战，一切都是那么自然，完全没有任何突兀或者不合理的感觉。最让人心生敬意的是每一个迷宫几乎都有自己独特的“规则”，初入迷宫首先就会有一个小小的谜题让你了解这个迷宫的特色， 也就是熟悉这里的规则，然后玩家就要顺着这个规则慢慢拓展思路，让你能够在条理十分清晰的状态下轻松愉快地进行游戏！真是非常佩服游戏的关卡设计师们，是他们使《塞尔达》在难度与乐趣之间找到了平衡点，让玩家能够保持旺盛的好奇心，而这也正是最纯粹的游戏乐趣的体现。

有改变时光的时之笛和指挥风向的风之杖这样经典的设定在前，林克变身为狼的形态会为新的《塞尔达》带来怎样的变化，是非常令人关注的。虽然变身为狼之后的嚎叫并不如《时之笛》的笛声来得悦耳动听(也许任天堂也深知这一点，于是你就算是不变身为狼去嚎叫，也不会对主线剧情造成多大的影响，无非就是多学几个必杀技而已)，但狼形态的林克为整个游戏注入了新的玩法，变身为狼形态之后回到之前的迷宫去冒险，竟也有一种焕然一新的感觉，这就是任天堂关卡设计功力的体现了。不过，有Capcom的《大神》在前，“林克狼”的动作总是让人感觉有些别扭……

在把整个海拉尔王国差不多都翻了个个儿之后，心想，这回差不该通关了吧？结果，一个大炮就把林克轰到了天空之城，这真是让人喜出望外！

40个小时的《塞尔达》，依然是惊喜连连，然后就是发自内心的赞叹。

60个小时的塞尔达

通关了，我不停地在想，是什么促使我花了60个小时去通关一个游戏的？稍稍回顾一下让自己印象深刻的迷宫：湖底神殿、沙漠神殿、时之神殿以及天空之城，这几个迷宫分别对应的迷宫顺序是3、4、6、7，这也说明《黄昏公主》的游戏节奏是那种“渐入佳境”式的，而不是如《战神》那种“段落式的高潮”——第一关最高！而其中的Boss战，又以湖底神殿以及天空之城最为出色，第三个迷宫湖底神殿的Boss战让人想到了《汪达与巨像》——要知道《汪达与巨像》就是一款以Boss战见长的游戏；而天空之城的那条巨龙之所以让我印象深刻，完全是因为我在它身上几乎耗去了整晚的时间……那种屡败屡屡战，屡战屡屡败的痛苦经历真是难忘，更难得的是竟然是一款A·RPG带给我的。

写到这里，想就此打住了。老实说，如何去写一个绝大部分玩家还没有玩过的游戏的黄金眼REVIEW，自己的确考虑了很久，因为担心缺乏“共鸣”而让我很难就游戏的剧情或者其他细节部分发表评论；至于系统和操作部分，前面就已经说过，好像Wii的双截棍手柄一样，一定要亲身体验才行。作为一个《塞尔达》的入门者，我也无从将其与系列前作比较，但我认为对于这样一个公认的伟大游戏系列，任何时候加入其中都不会晚，而我的这篇浅显的REVIEW的目的，就是希望能够让更多的非《塞尔达》玩家去了解《塞尔达》，尝试《塞尔达》，因为这里有最纯粹的游戏乐趣。



■16：9的游戏画面让战斗场面焕然一新。



■塞尔达公主在本作中戏分不多，比较可惜。



■游戏的画面素质可以称得上是NGC的顶级水平，但对于Wii来说，绝对还有提高空间。

DRAGON SHADOW SPELL

ドラゴンシャドウスペル

REVIEW BY 晴天 游戏时间 70 小时以上

热血推荐



龙影符		FLIGHT-PLAN	S・RPG
PS2	ドラゴンシャドウスペル		日版
	2007年1月18日	1人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 **25** 满分30

或许你会觉得这是一款似曾相识的作品，但值得我们体会的却有很多，很多……



同样出自FLIGHT-PLAN之手，从游戏的类型，基本的系统构架来看，《龙影符》在还未发售之前就一直背负着“《召唤之夜》系列”的影子，甚至很多玩家在真正接触到游戏之后，那种似曾相识的感觉更是越发浓烈。其实静下心来想想，在战棋类游戏领域累计了丰富经验的FLIGHT-PLAN在此时推出一款这样的作品并非毫无意义，利用“《召唤之夜》系列”的影响力引起系列玩家的注意，再加上游戏类型上的平稳过渡，一旦玩家接受了这款作品，那么以后自己就可以不再受制作“《召唤之夜》系列”公司的名号所束缚，用自己的方式来打造属于自己的品牌游戏。《龙影符》这款实验性的作品虽然有很大程度的保守成分，但是从其中我们还是能够看出FLIGHT-PLAN潜在的制作实力，游戏中很多细节上“点到即止”的意图也相当明显，或许这就是下一款游戏带给我们的惊喜所在……

平稳过渡 似曾相识

和“《召唤之夜》系列”清新可爱的画风相比，本作的人物设计明显要成熟许多（虽然男主角还是摆脱不了一些稚气），而故事中法定式的存在也和“《召唤之夜》系列”中的“召唤契约”有异曲同工之妙，法定式是寄存在法之器上可以灵活运用的特殊能力，召唤契约则是召唤兽听从召唤士命令的先决条件，它们都可以在战斗中随时使用，是否能够实体化则是它们惟一的区别。游戏的主线剧情仍然走的是“英雄拯救世界”的“经典”路线，穿插其中的各种特殊事件也以任务的形式让玩家进行选择，同时为了增加游戏的耐玩度，多重结局的设定仍然是必不可少的元素，“《召唤之夜》系列”中颇具特色的“夜会话系统”也浓缩成了特定时期触发的“友情事件”，用静态的角色图片来进行表现总让人有玩文字AVG游戏的错觉。系统方面最相似的地方莫过于战斗后分配经验提升等级，而诸如“自由战斗”等以收集要素为主的附加战斗则在全新的“昏白领域”中展开，虽然整个游戏可以活动的范围只在幽灵船和几个微缩的城市场景中，但只要你玩过“《召唤之夜》系列”的作品就一定能在某些角落中找到似曾相识的感觉。



别出心裁 点到即止

过多的重复而失去自身的特色只会让所有的玩家认为本作仅仅是一款“《召唤之夜》系列”外传式的作品，要想让玩家在玩过游戏后能够留有印象，创新的内容必须第一时间传达给玩家。抛开改动幅度有限的叙事方式，本作的战斗系统在很大程度上展现了一些独到之处，虽然乍看之下是简单的走方格与行动条相结合的行动机制，但从不同的方向进攻敌人这样普遍存在于其他游戏中的设定，却因为战斗分数的引入而与游戏中“炼金工房”形成了很好的呼应，当然在“审判战斗”中获得规定的战斗分数还可触发“七宗罪”的支线战斗，不过完成之后却没有什么特别的奖励，本应该加入的更多隐藏要素就这样嘎然而止；“组队模式”也是游戏中影响战术变化的主要系统，将所有同伴的AP进行相加并共用，这不但能让行动缓慢的角色能有更大的发挥空间，很大程度上抑制了玩家只偏重于培养某些角色的极端打法，随着等级的提升，每个同伴在战场上都会有不俗的表现（当然多周目追加的某些角色的确是寒酸了点），但和其息息相关的“队伍能力”却成为了一个非常鸡肋的东西，玩家甚至在通关后根本就很少使用到任何一种范围型的“队伍能力”，当然这在很大程度上也是由于“一齐攻击”的过于强大影响了游戏中的平衡性；迷你游戏部分只要是“《召唤之夜》系列”的老玩家都不会陌生，本作虽然仍然继承了这个优秀传统，但是可供收集的要素却非常有限，而最有利用价值的面具收集，最后所能获得的也仅仅是一个增加跳跃能力的面具。

未来的期望

当晴天写下这篇Review的时候，已经在游戏的二周目中完成了所有的要素收集，虽然自己有时也会情不自禁地将它和《召唤之夜4》进行着各种比较，但是游戏带给自己的快乐却是记忆犹新。原创作品其实一直处于一个非常尴尬的境地，过多延续性的要素和独到创新的设想时常都会招来一些极端的评价，作为玩家我们自然也不能仅仅用这一次的感受来评价原创作品的优劣，因为这样只会让所有的游戏都走进同一个设计模式的怪圈。似曾相识也好，点到即止也好，说到底这一切都是建立在相互比较的基础上，作为一款完全原创的作品，我们似乎不应该总是将眼光停留在某某系列的继承上，用包容的心来体会游戏传达给玩家的游戏理念才是作为玩家所应该具有的心态，只要我们能在之后的作品中看到脱离继承原形的改变，那就已经足够。

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



▲游戏中的人物造型十分精美，凯特开导奥尼哈拉大叔的桥段相当有“笑果”。



▲“友情事件”是游戏中很有特色的部分，对玩家更深地体会剧情相当有用。



▲游戏最大的特色就是极具魄力的过场动画，本作的画面在同类游戏中的确达到了相当高的水平。



游戏立方 GAME³

Vol. 122

栏目主持 ACE飞行员 Email Game3@ucg.com.cn

厂商总是喜欢吊玩家的胃口，而且越是大牌就越是喜欢玩这招，现在他们不约而同的选择了用倒计时网页的形式，搞得有些热情过度的玩家寝食难安。美国时间3月29日晚上8点左右，在官方网站倒计时数月的《GTA Ⅳ》终于放出了游戏的首个预告片，关于游戏的飞跃之处我就不在这里赘述了，令我颇感震慑的是游戏整个预告片中没有出现任何“Grand Theft Auto”的字样，惟独最后出现的罗马数字“Ⅳ”表明了一切，根本无需任何多余的说明，可以想象这款游戏已经被全球玩家关注到什么程度。前不久SCEA放出了一个神秘的“战神”倒计时网站，据说与PSP无关，那么还有10天左右我们就能知晓详情了。

多边共享区 ENTER THE GAME

《空中魂斗罗》遗案判明

纱迦 提供

如果你是一位从FC时代过来的老玩家，你一定知道《空中魂斗罗》这个游戏。本作的正确名称为《最终任务》(FINAL MISSION)，是Natsume在FC上最负盛名的作品。只不过因为当时《魂斗罗》红遍全国，所以盗版商便改名为《空中魂斗罗》以便打开销路。

《空中魂斗罗》除了难度和音乐之外，每关开始前的那句人语也给人留下了深刻印象。因为受当时技术所限，这5句人语(游戏一共5关)听起来非常模糊，几乎听不懂在说什么，这也成为很多玩家的心病。

时光飞逝，一转眼间就到了2007年，当年的小玩家如今也成为了社会人。借Wii的春风，玩家可以下载FC的经典游戏来玩，很快就有日刊闻风而动，评出了玩家最希望在Wii上玩到的FC游戏，《空中魂斗罗》也榜上有名。而当年各位玩家苦苦聆听的开场语音的正确意思也被游戏制作人一举揭晓！下面请看：

第一关：Start the first battle
第二关：Fire the base
第三关：Destory the battle ship
第四关：Take off the astro tube
第五关：In the last phase

此外游戏制作人也确认了另一桩悬案。本作有着无限命的秘技，但没有人知道准确的输入条件，现在游戏制作人告诉大家这其实是游戏的一个BUG，并非什么秘技……







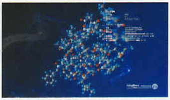
用你的PS3造福人类！

十六夜 提供

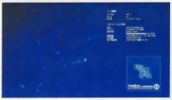
随着科技的发展，游戏机已经不再只是传统意义上的娱乐工具了。听音乐，看视频以及上网冲浪对于现在的主机来说都已经成了标准功能，不过你有没有想过用自己的PS3帮助科学家共同攻克医学难关，为人类的健康做出贡献？

随着欧版PS3的发售，索尼近日公布将开始在PS3上提供由美国斯坦福大学(Stanford University)所推广的“Folding@home”蛋白质折迭研究分散式运算计划软件，让PS3加入蛋白质相关疾病的研究。

“Folding@home”是由斯坦福大学所主导的蛋白质折迭研究计划，主要课题是利用电脑运算模拟蛋白质的折迭，误折，聚合，从而研究由此引起的老人痴呆症（阿兹海默症，Alzheimer's disease简称AD）、疯牛病（牛海绵状脑病，Bovine spongiform encephalopathy 简称BSE），)以及帕金森症(Parkinson's disease)等相关疾病的成因与治疗方法。由于蛋白质折迭相关模拟所需的运算量非常庞大，使用单一电脑来运算最多可能要花费30年的时间，为此斯坦福大学研发了分散式运算软件“Folding@home”，透过网络将研究所需运算分散到参与者的电脑上执行，由此达到超越超级电脑的庞大运算量。



▲玩家可以随时观看PS3模拟计算的情形。



▲玩家可以单独支持运算，甚至以加入特别小组的形式参加该项目。

更新为1.60版本后，玩家能够在“网络”项目下看到新增的“Folding@home”选项，志愿者下载完成后(50M，不支持后台下载)，通过简单的设定就能够让自己的PS3在空闲时自动执行“Folding@home”，为蛋白质折迭研究做贡献。

目前应用Folding@Home的研究计划还有很多，包括生命科学和宇宙探索等不同科学领域，也许日后有一天，我们手中的PS3便会成为打开这些未知领域的钥匙！

BASARA祭2007 春之阵

邪魔天使 提供

Capcom新作《战国BASARA2 英雄外传》的制作发表兼新春活动“BASARA祭 春之阵”于3月25日在东京厚生年金会馆召开，此项活动受到了广大玩家的支持。可容纳2000人的会馆的门票在30分钟内即告罄，由于该游戏的男性声优都是活跃在游戏动画界的知名声优，所以到场的几乎都是女性，这在3D动作游戏中确属罕见，也难怪Capcom会将《战国BASARA》称为“Capcom给女性玩家的最强游戏”了。活动中制作人小林裕幸到场发表了新作的相关内容，不过真正唱主角的却是中井和哉（伊达正宗役）、森田成一（前田庆次役）、能登麻美子（阿市役）这些声优，而会场上长曾我部元亲声优石野龙三的突然到场更是让玩家们喜出望外。（关于《战国BASARA2 英雄外传》新增可用角色请参见本期“前线狙击”。）

关于新作发表只有短短的30分钟，之后却是长达2个小时的声优表现时间，其间森川智之（片仓小十郎役）和保志总一朗（真田幸村役）还通过电视录像的形式向玩家们问候。活动中最吸引人的自然是现场配音以及表演，现场配音的剧情都是原创的，而表演则是声优们打扮成游戏中角色的样子进行演绎。活动结束后焦点又集中到了贩卖区，人偶、挂饰、原画等周边立刻被疯狂的女性玩家洗劫一空，看来新的BASARA热潮又要掀起来了。



▲声优们正在抽选幸运玩家，他们会得到声优亲笔签名的色纸，可惜人数仅有7名。



▲森田成一打扮成虚无僧的样子进行舞台表演将会场气氛推向了高潮。



交响你的游戏

相信对于我们广大的游戏玩家来说，每个人心中都会有几首最爱的游戏音乐被奉为神曲，而那些超级巨作的主题音乐也会被每一个游戏玩家所熟记。每当那些或激昂或柔美的音乐响起时，游戏中最经典的片段就会立即出现在我们的脑海之中。那么一场云集当今游戏界众多经典作品中经典曲目的音乐会，自然无疑地成了无数游戏玩家心中梦寐以求的盛会。自去年起一个以“Play！ A Video Game Symphony”（尽情游戏！电子游戏现象演奏会）为主题的世界巡回演出的出现，使得全世界的玩家都有了圆这个梦的机会。这个交响乐团在世界各地的知名剧院以交响乐的方式将游戏中的音乐演奏出来，受到了世界各地游戏爱好者的追捧。

Play! A VIDEO GAME SYMPHONY



不久前他们又公布将预定于今年6月19日到23日期间在澳大利亚悉尼市著名的悉尼歌剧院再次进行演出。这次“《光环》系列”、“《最终幻想》系列”、“《魔兽世界》系列”、“《超级马里奥》系列”、“《塞尔达传说》系列”、“《索尼克》系列”、“《潜龙谍影》系列”、“《恶魔城》系列”、“《王国之心》系列”、“《莎木》系列”和“《上古卷轴》系列”等众多游戏作品中的经典片段将会被收录，另外《蓝龙》、《失落的奥德赛》的插曲也将会在演出中登场。

这场音乐会的票价从120美元到65美元不等（成人），如果有条件的玩家不妨到时去欣赏一下这场游戏音乐的盛会。



《潜龙谍影》与《终结者》

《潜龙谍影》的制作人小岛秀夫先生是一个电影迷，这已经是众人皆知的事情，而在《潜龙谍影》当中，也确实存在着许多你似曾相识的镜头，最近又爆出一则消息，原来早在《潜龙谍影》初代，就已经有了向《终结者》“致敬”的元素，那就是游戏的封面设计，大家看看左图《终结者》的主角剧照，初代《潜龙谍影》的封面简直和它就是一个模子里刻出来的！



其实不光是《终结者》，在《潜龙谍影》历代中还有许多设定都可以看到某些著名电影或电视的影子，比如说在PS上的初代有一个自称为“深喉”的角色，最初人们都以为这个名字出自美国70年代著名的“水门事件”中那个匿名的告密者，但在《潜龙谍影2》中又有了一个自称“X先生”的角色——其实，“深喉”和“X先生”都是美国90年代福克斯电视台著名的电视系列剧《X档案》中的出场角色（在电视剧的情节中，“X先生”是“深喉”的继任者，就好像是“一代”与“二代”的关系那样），而小岛秀夫正是《X档案》的忠实观众。

除此之外，斯内克的原型来源于1981电影《逃出纽约》中一个名叫“斯内克·普里斯肯”（Snake Plissken）的角色，这名角色的全名也正好解释了为什么在《潜龙谍影2》中，斯内克会给自己起这么个名字——Iroquois Pliskin（Iroquois是印第安语的一种，Pliskin意为响尾蛇的意思）。

饿人召集令

敢玩就上!!! www.SNICKERS.com.cn

士力架 SuperSnickers

你是否已经厌恶了两点一线的枯燥生活？是否还想在起床、上学、数理化ABC、打球、作业、放学如此反复的生活中寻觅到新的刺激，现在立刻登陆http://www.snickers.com.cn加入“饿人一族”，因为作为开朗乐观爱运动的新新人类，善于发掘的你一定能在SuperSnickers这个全新的网络互动游戏中体验不平凡的生活。相信细心聪明的你在看到标题中的“Snickers”时，第一时间想到的就是“士力架” 这个家喻户晓的品牌吧，其实“Snickers”代表更是一种生活方式和生活态度，它积极阳光且充满活力，而士力架的FANS们除了对它美味的喜爱，更是对它倡导的这种生活方式与生活态度的认可与拥戴，一直保持着乐观的态度和充沛的活力，去一一克服障碍和寻找乐趣，这又何尝不是这个游戏告诉我们的呢？最烦说教，也不必说教，只有最简单有趣的游戏。



互动新生活

SuperSnickers整个游戏的情节是大家再熟悉不过的日常生活，整体风格轻松亲切，没有武力、暴力和妖魔鬼怪，全是自然日常的生活。游戏一共分为三大关，大大小小的乐趣与障碍都藏匿其间，只有一边逐个体验并搞定它们，一边吃Snickers来降低自己饥饿值。互动交流当然也是游戏的重心所在，其中最有特色的当数名堂多多、趣味多多的“饿人谷”了，玩家在游戏中可以随时通过导航条或关口进入，这里不但可以改变自己的穿着，会员数量庞大的饿人谷论坛也等待你的大驾光临、甚至连“领取通关密码”和下载超酷屏保壁纸等诱人功能也可轻松实现。



▲通过关卡的“饿人“可将自己的头像上传到”饿人墙”和游戏里的广告牌上，而且自动生成地址还可以转发给朋友，够酷吧？

上手小帖士

游戏方式

游戏的操作只需4个键即可轻松搞定：键盘的←→键控制人物移动、Space键跳跃、Z键加速，简单明了的操作让任何玩家都能很快融入到游戏里多姿多彩的世界。另外，游戏的3关里都设计了一些符合当前情景的物品，比方第一关里玩家就需要在上学途中收集书包、笔、滑板、鞋、衣服等等，这种亲切和似曾相识的感觉是不是充满了人性化的可爱呢？



▲看似平凡的关卡中也存在着隐藏关，说不定其中有出乎意料的惊喜等带你。

互动论坛

下面让我们来看看饿人聚集地一“饿人谷论坛”所具备的强大功能吧：“大话SuperSnickers游戏”是玩家交流游戏攻略的地方；“侃侃Snickers”里大侃士力架的林林种种；“饿‘灌’满营”则是论坛的灌水区，玩家七嘴八舌爱怎么灌怎么灌；“饿人Sports”是专门开辟出来供喜爱运动的FANS们聊他们喜爱的运动。

奖品送不停

超级士力架周奖

3月12日至5月4日期间，每周完成游戏并将头像成功上传饿人墙的玩家中，将通过抽奖产生50位幸运玩家，每人获得士力架花生夹心巧克力一盒。

超级士力架劲酷大奖

5月4日活动结束后，在完成全部三关游戏的玩家中，将通过抽奖产生：



获得美利达奥运冠军纪念车一辆



每位玩家获得IPOD NANO一台



每位玩家获得士力架劲酷滑板一套

愿游戏迷的精神与我们同在

玛娜 提供

不管什么时候，狂热的爱好者们总能做出些别人怎么都想像不到的事来，像是什么游戏纹身、游戏鞋子、游戏xxx之类的狂热产物，总能让人深感世界之大，无奇不有。

在之前的杂志中我们也曾经为大家介绍过很多类似的东西，今天，就让我们看看更多流露了游戏迷热情的产物，我要说的是，接下来的这些事情不仅我想不到，想到也不会做……

1.首先，从高科技产品开始改造！

Commodore电脑一定是所有个性人士的最爱，因为它可以随意按照顾客的要求定制外壳图案，而游戏迷们会定制什么样的内容？我们用脚丫想都能知道。在CEBIT展上展示出的这些色彩鲜艳、主题鲜明的定制电脑，看起来分明就是一群游戏OTAKU的喜好嘛——或许这也和这台电脑高端的游戏能力有关吧。







■怀旧也不用这样吧……

2.而且，游戏永远伴随着我！

真正的游戏迷，不愿意在任何时候让游戏和自己分开，虽然他们未必个个都有关云长刮骨疗伤的豪情，不过肯在身体上做一点小小改变的、肯做些其他事情和游戏永远相处的，可还是大有人在。



▲看看这个女玩家的肚皮，相信玩龄比较长的朋友一定会露出会心一笑，没错，这个图案就是Konami著名的无敌密码上上下下左右左右BA，想必这个肚皮的主人是个《魂斗罗》迷吧，不知道她在和男朋友浪漫的时候，男朋友会不会情不自禁地开始按键呢……

▼为了走到哪里就能玩Wii玩到哪里，把Wii改造成这样的"可移动式"似乎很方便，上方还有太阳能板可以提供部分电力，走到哪带到哪，一边游戏一边外出，看来喜欢这个装置的游戏迷一定不是"宅"。



3.最后，游戏机也需要进化！

为了成为称职的游戏迷，最基本的要求就是"为了游戏可以想出任何花招"，所以在游戏主机上加点什么减点什么，拆完了装装完再拆，这些事统统都是一个称职游戏迷必须掌握的基本技巧。在这些拆了又装装了又拆的过程中，游戏迷们渐渐发现：什么周边产品？什么最新套装？什么乱七八糟的手柄和方向盘？只要自己动手，一切丰衣足食。



▲世界上最大的NES手柄。不，这个还能叫做手柄么？如果没有两个人气喘吁吁地合作，想用它让马里奥活着通过第一关都不是件容易事啊。



▲看看这把Wiimote专用枪吧，这是一位玩家用玩具枪和Wii手柄合成的强作，用它射击一定很有男人的感觉。



▲这里有一台PSP，还有一个PS2手柄。"——不，你错了，这其实是一台接着PS2手柄的PSP！"

激斗07 神采飞扬

ProjectDNA中日对抗赛

神采飞扬 FLYHIGH

"激斗"是神采飞扬格斗类游戏的系列赛事，本次的激斗07，选取了国内人气最旺盛的KOF98为比赛项目，并邀请了10名日本选手来京参赛，他们来自日本的各个地方，身经百战，他们的铁蹄几乎踏遍整个亚洲，几度席卷中国，却无功而返。现在他们卷土重来，而我们的勇士能否经受住这次考验，再次捍卫荣誉与尊严呢？



本次比赛是中国玩家与日本玩家进行的友谊赛，分为个人赛与团体赛两个项目。其中个人赛不限制参赛资格，而团体赛则要通过事先的选手选拔才能获得参赛权。本次比赛，主办方投入了大量的人力、物力，旗下北京、武汉、杭州、哈尔滨、青岛等店均设有团体赛的预选赛，同时也会赞助预选赛优胜者来北京参加资格赛的路费，在方便广大玩家的基础上，力争为大家献出一场精彩绝伦的中日巅峰对绝。

本次赛事现在正在进行着紧张激烈的预选赛阶段，下面我们就为大家带来天津与扬州分赛区预选赛的战报。天津赛区是所有赛区中最早开始比赛的，本场比赛增加了不少新面孔，除了广大KOF玩家比较熟悉的著名选手以外，还增加了很多后起之秀，他们分别来自天津精武门战队和天津汇英战队。最终实力更胜一筹的博勇拿到了将于5月25日～27日在北京举行的对抗赛的入场券。值得一提的是到场的两位特邀嘉宾，他们分别是来自武汉的KOF98全国冠军程龙，以及来自北京的职业玩家董轩。他们特地来为激斗07神采飞扬ProjectDNA中日对抗赛造势，同时也代表武汉和北京的玩家，与天津玩家交流、沟通，促进京、津、鄂三地玩家的友谊。

扬州赛区中参赛选手各有千秋，在技战术的选择和灵活应用方面都有不错的发挥。各路高手敢打敢拼，完全体现了勇猛果敢的KOF精神，尤其是北京的玩家王彬也是不辞辛苦，从北京赶到扬州参加比赛。经过多场殊死拼搏的比赛后，许文一路过关斩将在



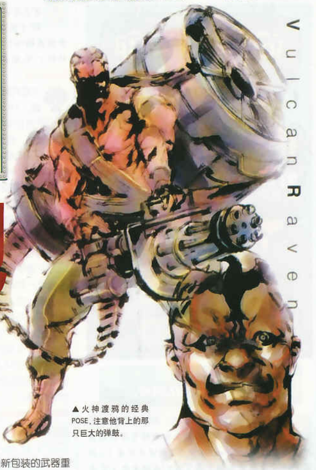
决赛中以3比1战胜山获得了扬州赛区的冠军。

这里我们祝愿进入决赛的选手们能够在未来的日子里提高自己的技战术水平，在中日对抗赛中取得骄人的战绩，为我们的祖国赢得荣誉和胜利。

游戏军火库 GAME ARSENAL

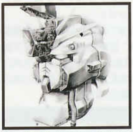
主持人的使命召唤

将游戏中出现的有关军事方面的知识介绍给大家，这是本栏目的宗旨，如果您有什么问题和意见，一定要多多提出，这里的一亩三分地永远属于所有热爱游戏的军事迷，套用一下问题小卖部的口号：不要等问题成堆才想到游戏军火库，我们的军工问答站将竭尽全力为读者解答有关军事的问题。



▲火神渡鸦的经典POSE，注意他背上的那只巨大的弹鼓。

武器格纳库 火神炮



▲在《高达》的世界中，火神炮几乎成了每台MS的标准武装。

提到火神炮，相信大家一定不会觉得陌生，这种武器在各类游戏中的出镜率相当之高，其中表现最突出的自然是早年PS主机上的初代《潜龙谍影》的那个“火神渡鸦”所使用的那门体积巨大的火神炮。

火神炮的最早起源要追溯到十九世纪出现的一种多管机关枪，凭借在一个发射平台上同时按顺序进行的弹药装填—发射—退壳这一过程对射速的提高，这种武器的威力较普通的枪械威力大幅度上升。二战后，美国开始基于这种老式武器的原理作二次开发，采用电动马达作为弹药装填和驱动发射的动力，这样一来，这种被全新包装的武器重新焕发了青春，美军将其命名为“火神”，以体现其理论值高达每分钟六千发炮弹的变态射速，并相继在陆海空三军装备使用。目光敏锐的游戏开发厂商自然不会放过威力如此强悍的武器，火神炮的大威力和高射速被游戏厂商看中，随后而来的自然是各类游戏中的武装机甲的标准配置了。喜欢《合金弹头》系列”玩家一定不会忘记，作为系列标志的那辆造型超Q的小坦克的标准武器就是一对火神炮，事实上，游戏中所有的己方乘骑都装备了这种威力强大的武器；在之前提到的《潜龙谍影》中，斯内克同“火神渡鸦”在冷库里的那场决战绝对是每个MGSer所永远不能忘怀的，即使是被誉为史上最强特工的斯内克也没有胆量在那门巨大的火神炮开火的时侯对敌人发动正面进攻；众所周知，“《机动战士高达》系列”作品中的绝大部分机动战士都有一种标准的自卫武器，那就是被安装在头部的火神炮，不仅如此，个别的突击型号还将这种武器作为主要的战斗装备，比如“一年战争”中吉翁军有名的“老虎”，联邦军秘密研制的高达“阿莱克斯”，甚至还有《高达Wing 无尽华尔兹》里面同时持有四门火神炮的那台重武装高达。极高的射速造成了大量弹药的消耗，在《潜龙谍影》中，火神渡鸦为了能够让自己手中的武器能够持续射击，不惜背上一个超大容量的弹鼓，否则他只能在进行几秒钟的点射之后就放弃这门大炮而转而同斯内克进行正面肉搏了。







机械家 小编机械造型大公开！

上期栏目中隆重登场的机械泰坦造型得到了广大读者的一致认可，但有读者表示希望看到最新版的小编机械造型，我们只能在这里加以说明，由于2005版小编造型是画师大懒为编辑们所做的最后一版设定，所以为了纪念这个版本，近期推出的小编机械造型将主要以2005版为主。不过，大家完全可以凭借自己的能力将最新版的小编形象机械化，我们欢迎大家踊跃投稿，只要是你对自己的机械设定功底有足够的信心。当然，我们的栏目对其他形式的机械设定图也十分欢迎，不论是原创的同人作品还是模仿原画的稿件，统统都可以投过来，总之，只要是高质量高素质的机械设定画稿就行，稿费可是大大的有哦！

今次小编机械造型：多边形！

勤快的画师干冷烧猪这次为大家带来了他的新作，机械版多边形，而且是两个版本，除了最经典的忍者装束外，还特地加上了X360限定版，大家好好欣赏吧！



欢迎大家提出问题和踊跃投稿，我们的临时Email：Game3@ucg.com.cn



硬件 HARDWARE

我把PSP连接到电脑之后，PSP总是莫名奇妙地读写记忆棒，而且在电脑的可移动磁盘中偶尔会出现autorun.inf文件，据说是中毒了，但是PSP中毒还是电脑中毒了呢？我格式化了几次记忆棒也没用，有什么解决的方法吗？[960677800180z]

根据你所描述的情况，应该是你的电脑中了比较常见的“自动运行病毒”，感染这种病毒后，电脑会不断地潜在运行一些未知程序，虽然表面上并不会对你的电脑造成太大的影响，不过为了安全起见，还是应该将它彻底清除。下面就为你介绍一种比较常用的方法，注意所有涉及到“打开”这个操作时，请不要使用“双击左键”来执行，应全部采用右键菜单中的“打开”选项来打开电脑上的分区：

（1）打开“我的电脑”，在选择“工具”菜单下的“文件夹选项”，最后在“查看”一栏将“显示所有文件和文件夹”前打上勾；

（2）使用记事本程序打开auotrun.inf文件，在里面找到“open=＊＊.exe”（由于病毒执行的程序并不统一，所以使用＊＊代替）的语句；

（3）同时按下Ctrl+Alt+Delete键打开“任务管理器”，在“进程”一栏中结束所有和＊＊同名的进程，最后再搜索＊＊文件并将它们全部删除；

（4）点击屏幕左下角的“开始”，选择“运行”后输入regedit打开“注册表管理器”，在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run下找到和＊＊同名的键值并删除，这样电脑上的病毒就清除了；

（5）要清除PSP上的病毒，同样使用右键菜单选择“打开”进入根目录，找个刚才的同名文件并删除即可，当然格式化记忆棒也是最简单和彻底的处理方式。

有几个关于烧录卡的问题想请教。①512MB的TF卡能烧多少个游戏？②烧录卡和TF是分开购买的吗？③1G的TF卡大概多少钱？512MB的呢？④现在比较好用的烧录卡大概多少钱？[icnien88]

①首先我们先来看看一些比较容易混淆的概念，TF卡上标明的512MB（Byte）其实和我们平时在电脑上所看到的磁盘空间的度量单位是一致的，但游戏厂商在公布NDS的游戏容量时却都是采用统一的Mb（bit）来表示，根据换算公式：1 Byte=8 bit，我们就不难得出512MB的TF卡实际能够容纳总大小约4096Mbit（4Gb）的游戏。虽然我们得到了理论上的数值，但512MB的TF卡实际能烧录的游戏数量主要还是根据你选择的游戏大小而定，目前大多数下载站点都会给出游戏相应的MB大小，以省去玩家自行换算的麻烦。②通常情况下，游戏商家都是将烧录卡和TF卡当作一件商品捆绑销售（当然也可以单独购买其中的一件），你可以在购买前询问好相关的情况再购买。③根据晴天在编辑部所在地了解到的价格，目前1G的TF卡价格大约为100元，512MB为60元。④现在比较流行的烧录卡首推R4，除了无法支持GBA游戏这个缺点外，其他方面都相当出色，它目前的售价约为200元，你不妨作为购买时的参考。

我有个关于PSP的问题想请教。我的机器是3.03 OE-A，这个版本支持边玩游戏边看攻略，那么我要把攻略的文件放在PSP的哪个文件夹里呢？必须要解压后才能看吗？直接放压缩包可不可以？[薛洋]

要在PSP的PS模拟器中查看攻略其实是调用了DOCUMENT.DAT这个文件，但此处的DAT文件和我们平时所遇到的“批处理文件”略有不同，它其实是将许多张PNG图片整合在了一起，并且能在PS模拟器中进行查看，因此你必须将攻略的文本制作成相应的PNG文件（图片大小不得超过480×272），再通过转换软件进行打包才能得到它（推荐使用POPSConv，你可以在http://pocket.levelup.cn/html-news/2005-1.html中下载），最后将它和PS游戏的PBP文件放至在同一文件夹内，在游戏时按下HOME键选择“Manual”就可以正常查看了。

①我的PSP已经升级到了最新的3.10 OE-A'，但在运行《世界传说 光明神话》的ISO时，仍然会出现“The game could not be started.(80020321)”的提示，这是什么缘故呢？②WimdMencoder是不是可以把大部分视频格式转化为PSP支持的格式？[紫霏]

①如果排除ISO本身的原因，如果你还是无法运行游戏的话，请确保PSP中放置了UMD光盘并能正常读取（即在系统菜单的GAME下可以看到UMD的图标和预览图），因为虽然3.10 OE-A'系统支持免UMD引导，但是某些游戏还是必须在UMD放置在PSP内的情况下才能正常的运行。②目前WimdMencoder支持转换的来源文件格式有RMVB、AVI、VOB、WMV、MPG、MPEG、RM、MKV、DAT，几乎囊括了我们平时常见的所有主流视频格式，用其转换为PMP格式在PSP上播放是比较常用的方法。

游戏 GAMES

《神之手》二周目时如何才能继承上一周目的体力、气槽、金钱、招式等要素？难道EASY模式通关是无法继承的吗？[深圳 佚名]

二周目开始是无法继承你所提及的这些要素的，但是可以获得男女主角的特殊换装，商店在一开始就会出售一周目没有的最强技能和提升能力值的特殊道具，有耐心的玩家可以在通过第一小关后就前往赌场使用S/L大法获得足够的金钱将所有的强力技能全部买下，这样后面的战斗就会轻松许多。EASY模式通关后只是无法出现HARD难度的选项，其他要素的继承和上述情况一致。

《怪物猎人2 dos》中怎样才能使用“炼金术”呢？[广州 孙悟肥]

要想使用“炼金术”首先必须要求玩家装备上附加的“炼金”技能达到了10点，以下就为你推荐一套拥有“炼金术”技能的装备，当然这并不是游戏中惟一的搭配方法，装备技能的具体数值你可以在制造时翻页进行查看：

マカルパペプラム	
技能系统	所需材料
炼金术+3、地形+3、千里眼+1	鱼龙のコイン×1、ハレツアロワナ×3、バクレツアロワナ×3、ドスアロワナ×3

マカルパスリープ	
技能系统	所需材料
炼金术+3、地形+4、千里眼+2	鱼龙のコイン×1、ハリマグロ×3、ドスハリマグロ×3、大食いマグロ×3

マカルパフード	
技能系统	所需材料
炼金术+4、地形+3、千里眼+2	鱼龙のコイン×1、小金鱼×3、白金鱼×3、古代鱼×3

以上材料中，ハレツアロワナ、ハリマグロ、大食いマグロ都很容易获得，鱼龙のコイン需要完成教官处“狩猎演习”中的“草食龙の卵を夺い取れ！”的任务才能得到；小金鱼通常白天出现在温暖期密林9区或繁殖期雪山1区；白金鱼白天出现在任意时期古塔3区；古代鱼夜晚出现寒冷期沼地3区或森丘11区；バクレツアロワナ夜晚出现在温暖期沼泽基地雪山1区；ドスアロワナ任意时间出现在寒冷期沙漠6区；ドスハリマグロ白天出现在任意时期沼泽基地。

小弟在《伊莉丝的工作室 伟大的幻想》第2章被一个问题卡住了，请问“ネコを探して！”中走失的小猫到底在古の森バルテッサ中的什么地方？我找了很久也没有找到，如果可以话，能否附上图片标明小猫的具体位置呢？[厦门 陈桐雨]

由于篇幅的缘故，当时晴天在攻略中可能用文字表达得不是很清楚，现在就把小猫所在地点的图片附上，这次你一定能够顺利完成任务了。



@ ①《怪物猎人2 dos》中的“アルビノの中落ち”如何获得？②船坞升到了3级后为什么还是有些地方不能去（如：科特村和古塔）？[圣天天使]

①“アルビノの中落ち”在与电龙フルフル或红电龙フルフル[亚种]战斗时，破坏其身体或直接捕获就有一定几率得到，由于材料本身的出现几率很低，所以多次和电龙战斗自然是免不了的。②要想前往科特村，除了将船坞升到3级以外，还必须完成游戏中最后一个任务，即讨伐炎妃龙，而炎妃龙的出现地点正是游戏中的古塔。进入古塔首先必须要拥有“古塔の书”，而“古塔の书”共分为三部分：前篇必须使用“钢の龙鳞”（讨伐风翔龙的任务只能从酒场的龙族大姐处接到）与密林5区的山菜爷爷交换得到；中篇可以在村庄中的商店直接购买；后篇则需要先将矿坑发展到可以雇佣矿工，每次任务前交给他一个镐头，返回后有一定几率从他那里得到，最后将这三本书进行合成即可。

@ 有几个关于《光明力量EXA》的问题想请教。①是否在要塞里的训练场练级就不会被攻击要塞（即不会发生防御战）？②光明力量里男女主人公的最强武器和服装在哪里获得？③游戏中的最高等级是多少？④是不是把要塞切换成大炮模式或者回复模式，要塞的防御会降低？[只爱游戏机实用技术]

①游戏中的防御战需要将流程进行到固定阶段时才会出现，因此只要不发展剧情就不会出现防御战，这和你是否在训练场里练级是没有关系的。②当剧情发展到第13章后，玩家可以在クリムゾンパレス1F找到一个魔族，此时如果主角身上带着最初装备的防具（即野生儿の服以及白いコート），那么魔族就会替主角进行改造，并成为最强的防具“野生儿の服・改”以及“白いコート・改”。由于游戏中武器的属性以及附加能力都是随机的，因此没有所谓的最强武器，根据敌人的特点打造对应的武器才是游戏最大的收集乐趣。③这个问题晴天专门询问了制作攻略的十六夜，但十六夜也由于没有把角色的等级练满，对这个问题相当无奈，不过根据游戏中隐藏迷宫敌人的强度，游戏的等级上限非常高，150级肯定是能够达到的。④炮击模式下加农炮威力射程大幅度上升，但要塞防御力最低；回复模式无法发动炮击，但防御力上升且回复耐久值大幅上升。

@ 《怪物猎人 携带版 2nd》中的钢龙，炎王龙（炎妃龙）弱点在哪儿？[李木子]

让钢龙中毒后即可使它身体周围的风墙消失，这样你就能顺利地攻击到它，当然还有一个比较讨巧的方法则是制作“霞龙”套装，穿齐一套后会发动“龙风压无效”的技能，之后你就无需再顾及钢龙身体周围的风墙，直接给予它伤害。炎王龙（炎妃龙）最让玩家感到恐惧的是其身体周围的火墙，尤其是在G级任务中，近身攻击时HP的下降速度很快，如果再被追击很容易就会死亡，对付它比较保险的方法是制作“钢龙”套装，穿齐一套后会发动的“地形ダメージ减（大）”技能可以大幅度缓解其身体周围的火墙伤害。当玩家使用近身攻击累积到一定伤害使其倒地后会使火墙暂时消失，但要想让火墙完全消失则需要使用带龙属性的武器破坏它头上的角才行，而攻击它头部的最佳时机则是在其原地喷火的时候。

《机战W》一周目真的只有54话吗？为什么我打出了55话呢？[福州 BA]

在这里先对你表示歉意，这是我们在制作攻略时出现的疏漏，一周目确实是有第55话（最终话）的，而并不是如先前攻略中所说只有二周目才有。但二周目的时候第55话的标题、剧情及敌人配置都会发生变化，身为主角父亲的克隆人会驾机加入。三周目后，该关开始前会出现选择分支，可以自行选择是按照一周目的关卡设置还是二周目的关卡设置完成游戏。（特别感谢编委章佳俊协力更正）

阳光之星 —— 火焰魔神

虽然不知不觉中我以实习编辑的身分已经在编辑部工作了一个月，但帮主纱迦对我的使命召唤仿佛还在耳边回荡，能够来到编辑部工作对我来说是十分幸运的，但更多的却是责任，这意味着我将不再是一名普通读者，而是一个为广大玩家服务的游戏杂志编辑，所以我会在珍惜这份工作的同时，更加努力地工作，尽自己的全力令更多的读者满意。

在来到编辑部之前，我对编辑部工作环境的认识还一直停留在那张五周年特辑的光盘影像阶段，刚刚来到编辑部的时候，面对一群早已在杂志上和光盘中接触了无数次的编辑部成员，我还真有那么一点点放不开，不过还好，我很快就跟大家混熟了，时刻保持着活力的纱迦、对待工作严谨认真的胜负师、喜欢调侃的多边形、喜欢耍帅的D・S、个性张扬的GOUKI……，每个人都给我留下了很深的印象。与其他前来编辑部试用的阳光学员不同，编辑部的实际工作方式同我想像中的样子并没有太大的差别，相对宽松的工作环境让我很快就找到了感觉，晚上加班之余同大家到楼下烧烤也别有一番乐趣，每天下班后跟同事们一起侃游戏谈人生，最近还有计划加入编辑部内日益壮大的《怪物猎人P2》太刀帮。出于兴趣所在，我比较倾向于策划类的栏目，而对于游戏的攻略制作方面的经验则或多或少的有一些欠缺，但这并不表明我不会参与攻略的制作，如果遇到自己擅长的游戏，还是会尽力申请去制作攻略。既然我已经来到这个充满活力和散发这青春气息的集体，那么就会百分之二百地投入到工作中去，因为我始终坚信，通过自己不懈地努力给广大读者带来幸福和欢乐，要比打穿一款喜爱的游戏更加有意义，在此，我真诚的希望大家能够给我提出宝贵的意见，愿我们在游戏内外都成为要好的朋友。

主要制作	
《枪之危机 生化危机系列枪械漫谈》	《游戏・人》第十七辑
《铁翼雄鹰》	《游戏・人》第二十二辑
《合金弹头6》特快专递	《游戏机实用技术》163期
《NBA街头篮球 主场》特快专递	《游戏机实用技术》174期
《右脑达人 爽解！找碴博物馆2》特快专递	《游戏机实用技术》174期

当兴趣变成职业 are you ready? 编辑手札

近日来，在阅读求职来信及与多位想要转职成编辑的阳光育成学员的交流中，我感觉到许多求职者对游戏编辑这个职业并没有足够的认识——确切地说，是完全没有做好充足的心理准备。经总结，常见的思维误区如下：

1.游戏玩得好就可以当游戏编辑

事实并不是这样，游戏编辑与职业玩家是有本质区别的。后者研究的是战术层面，而游戏编辑则需要在战略层面上有纵览大局的能力——这包括过硬的外语能力（制作日／英语游戏攻略时不会产生语言障碍），出色的文学水平（确保你能向读者生动准确地表达出自己的意图）以及广泛的游戏涉猎面（仅玩过一两款游戏系列的玩家无法胜任经常需要旁征博引的编辑工作）。相比之下，“游戏玩得好”通常只能视为一个求职者的特长，但并不是必备的基础能力，这点请务必注意。

2.游戏编辑就可以无拘无束玩游戏

恰恰相反，能否玩到游戏完全视编辑的工作性质而定，譬如负责新闻的星夜和制作影像的Gouki当工作繁忙时就几乎没有碰游戏的机会。而且，即使是负责制作攻略的编辑也往往不会称心如意地分配到自己喜爱的游戏，一切均需服从安排，譬如新来的火云非常喜欢“《战神》系列”，但当期的任务却是《火爆狂飙》，所以在杂志截稿前他只能一边流泪一边听着从身后制作《战神Ⅱ》攻略的ACE飞行员处发出的战吼声，这简直无异于变相体罚。（笑）

3.当游戏编辑后在网上能威风八面

这是绝对不可能的。游戏编辑的守则之一就是不得滥用编辑的身分在网络上随意发表言论与人争辩，这种不负责任的个人行为将会对杂志社的声誉造成极大影响，故此一经发现将会严惩不贷。

4.游戏编辑这个职业可以舒舒服服地做一辈子

任何职业都不会有一劳永逸的“金饭碗”存在，游戏编辑也是如此，对知识的探索与对游戏的热情才是我们工作的最大动力，当每个人都持续保持着旺盛的学习欲与进取心的时候，一个团队才能发挥出它所蕴藏的最大能量。所以，希望有意加入这个队伍的朋友能够明白：游戏编辑只是一个起始点，它并不代表结束。你即将抵达的是一道剑拔弩张的前线壕沟，而不是一座固若金汤的要塞城池。

掌机动态扫描

文 零下

NDS NO$GBA 2.4发布



此次的更新预示着PC上成熟的NDS模拟器的到来。首先是不需要将DUMP出的NDS Clean Rom重新加密后运行，而是支持了随处都可下载到的Clean Rom，其次就是真正实现了3D画面的模拟。而一般的主流PC(2.4GHz CPU)使用这款模拟器都已经可以达到较好的效果，运行《超级机器人大战W》均能稳定在全速的95%以上。尽管该模拟器还是有不少尚待改进的地方，依旧有不少游戏运行出现错误，声音方面的模拟也还存在问题，但毕竟这次的2.4版已经有了实质上的进展。

PSP 自制软件迫使索尼更新系统

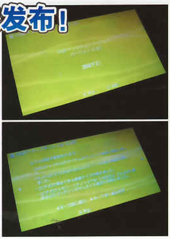
PSP Hacker Fanjita接受IGN采访

此前，在游戏开发者年会上，SONY全球开发研究室总裁菲尔·哈里森表示鼓励普通用户在PS3上开发自制软件。SONY本身就是对开源软件的最大倡导者，例如有Yaroze(使用者可以在他们的家用电脑上设计与PlayStation兼容的游戏)，Linux Kit(PS2所使用的Linux系统套装)乃至最新的次世代主机PS3将搭载Linux OS作为卖点进行宣传，另外还有对USB接口、标准化视频和语音格式的倡导等等诸如此类的行为显然都是在鼓励玩家动手参与软件和游戏的开发。然而，与此同时，SONY却在PSP上表现出了截然相反的态度，非但不加鼓励，反而还与"民间"的软件开发者们展开了一场艰苦卓绝的破解与反破解斗争。为此，国外著名游戏媒体IGN对与Dark_AleX齐名的PSP Hacker Fanjita进行了一次采访。Fanjita则表示，SONY最主要的顾虑来自于ISO的泛滥，如果有一种硬件装置既可以使得PSP可以运行自制软件，却又无法运行ISO文件，他将予以极大的支持。另外，Fanjita认为，之所以参与自制软件的开发，是因为自制软件能更加深入的挖掘PSP的机能，令PSP的功能变得丰富多彩，他想使人们能够更多更好地享受到PSP所带来的乐趣。而自制软件的开发对于PSP本身的贡献也是有很多的，自制软件令SONY意识到自身系统的漏洞及功能上的不足，从而迫使SONY不断地升级官方系统。

■图右为Fanjita



PSP 3.30系统发布!



3月28日，SCE开始提供PSP最新版本固件系统3.30更新包的下载。

此次更新的具体内容如下：

·支持在RSS频道下的预览图片；

·增加了对更多PLAYSTATION Network所提供下载PS模拟游戏的支持；

·不再对MP4文件的画面尺寸进行限制，在3.30系统下可以播放720x480、352×480、480×272等大小的MPEG-4(AVC)视频文件；

·增加了对于存放在VIDEO文件夹中的视频文件的预览图显示的支持；

·对于最新提供的PS模拟游戏，增加了快速读取的选项(可以在快速或者正常中进行选择)。

其中，对于视频文件画面尺寸限制的解禁是本次更新的最大亮点。先前，在3.11系统之前，官方对于玩家自行转换的MP4视频文件的画面尺寸仅局限于386x202，在播放时需要依靠拉伸才能够撑满PSP屏幕，而只有从官方站点上下载的具有版权信息的MP4文件才能够达到480x272的全屏分辨率，而UMD光盘则具有和DVD尺寸一致的720x480的高质量尺寸，显然此前的举动是出于保护自身的UMD市场而刻意做出的限制。此次的视频尺寸的开放，一举超越了目前最高版本自制系统3.10 OE-A'对于MP4文件的480x272的支持。显然SCE目前已经抛开了种种顾忌，企图依靠更高质量的视频表现能力一举夺回被自制系统所侵占的PSP主机，从而挽回低迷的软件市场。

NDS M3DS R及G6DS R上市在即



电影卡公司的最新产品G6 DS Real以及M3 DS Real将于4月初先后上市。据悉两者间的区别仍旧是前者为插卡型烧录卡，而后者则为内置容量型。由于M3DSR以及G6DSR真正支持CLEAN DUMP烧录卡，所以NDS游戏与GBA游戏的联动、单卡联机、扩展设备的接驳等功能都能够做到完全兼容。再者就是对最新ROM的支持性能上，M3DSR和G6DSR几乎不会出现兼容性问题，无须频繁地更新内核，不需要使用转换软件对游戏进行转换，更不需要频繁地通过软件对游戏的运行及存档设置进行修改。各种附加功能，诸如软复位等，都可以在M3DSR和G6DSR本体上完成设置操作。另外M3DSR和G6DSR还具备两套系统，豪华的外置系统和应急使用的内置系统在对游戏的兼容性上都一样出色。即便没有插入带系统文件的microSD卡，也可以使用游戏方面的基本功能进行游戏。而如果在microSD卡上安装了附带扩展功能的外置系统，则可以获得更多功能上的支持。

汉化速报

PSP CG汉化组抢先汉化《MHP2nd》

此前由PSPChina汉化组着手进行汉化的PSP大作《怪物猎人 携带版 2nd》在3月16日由CG汉化组抢先发布了完成版本。据悉CG汉化组仅用了16天就完成了此次汉化工程，在速度上堪称前所未有。然而此次汉化却是在没有完全破解的基础上完成的，既没有重新制作中文字库，而是直接使用游戏内的生僻的日文汉字顶替；也没有进行仔细的翻译校对和润色，在游戏中出现了许多令人啼笑皆非的语句和段行，严重影响了原作的风貌。此前负责该游戏汉化的PSPChina汉化组则表示，此次恶意"撞车"事件并不影响该小组继续进行汉化，PSPChina汉化组将把汉化质量摆在第一位，绝不辜负国内广大PSP玩家的厚爱。





PSP 大航海时代Ⅳ 完全汉化版发布

"大航海时代汉化组"经过漫长时间攻克重重难关，终于将PSP版《大航海时代Ⅳ》的汉化工程圆满完成了。此次汉化的文本量为2MB(相当于100万字)，而图片资源多达数十份。其中文本资源的汉化大量参考了PC版《大航海时代Ⅳ 威力加强版》中文本，并修正了部分PC版中翻译不准确的地方，令游戏中的部分惯用语更加符合中国人的语言习惯。而PSP版游戏中所追加的新内容则经过小组成员的讨论共同完成，努力做到语句的清晰和通顺。另外，此次汉化版采用标准宋体的简体字库。



特别企划

命运的神曲

被篡改的魔神传说











在游戏横行、动漫当道的今天，古希腊神话中的故事已经被很多人所熟知，支配世界的诸神、象征着力量与胆识的英雄、鬼魅凶残的怪兽以及规模宏大的战争，这一切的一切所展现在我们面前的是一系列气势磅礴的史诗浮雕，它让我们见识到了古代希腊的璀璨文明。但是，“《战神》”系列来了，它所带来的是一场旨在颠覆千年神话的革命，特别是刚刚推出的《战神II》，它的意义更是非同凡响，在这场充满血腥和复仇火焰的大逆袭中，被叛逆性格所支配的奎托斯成功地用自己的行动篡改了荷马史诗，在链刃暴风般地横扫下，原本充满诗意的、浪漫的古希腊神话世界变得混乱不堪。想进一步探究这场复仇风暴的缘由吗？让我们一同进入这迷离的奇幻世界吧！

文 火焰魔神　编 D·S　美编 一刀









PART 1 奥林匹斯的强权者

POWER OF OLYMPUS

居住在奥林匹斯山上的诸神是世间万物的绝对主宰，凡间的众生都要服从神的意愿和受到神的庇护，但有一个人打破了这个存在已久的秩序，即使神灵也无法奈何他，他就是奎托斯。诸神都是如何进行他们对人间的统治的呢？他们在这篇被奎托斯个人意志所改写了的神话中又面临着如何的命运呢？

阿瑞斯 Ares

命中注定的牺牲品

如果说阿瑞斯是整个“《战神》系列”中最为悲情的人物，估计绝对不会有人提出异议，阿瑞斯本人虽然贵为战神，且游戏的名字也以他的神职所命名，但这款游戏并不是为了描写和歌颂他，他的出现只不过是作为游戏的引子，并且在初代的最后被奎托斯成功篡权并将其挂掉，我们的主人公正是靠着战胜这位昔日的老战神才得以爬到今天的地位。那么，阿瑞斯何以成为众矢之的呢？

在古希腊神话中，阿瑞斯绝对是出身显赫的，他的老子是位在亿万众生之上的众神之王宙斯，生母则是宙斯的正室、同样受诸神和凡人所尊敬的天后赫拉。不过，千万不要以为阿瑞斯拥有如此强势的后台就可以肆意妄为，这位皇子虽然生得一张英俊的面孔（这一点在游戏中完全没有体现出来）且位列奥林匹斯十二主神之中，但却丝毫得不到亲生父母的宠爱。阿瑞斯不仅生性残暴好斗，而且似乎还有点智力低下，经常不知趣儿地同拥有智慧女神头衔的雅典娜发生矛盾。更要命的是，阿瑞斯是个常败将军，嗜血好战的阿瑞斯空有一身蛮力，武艺却不怎么精进，由他参与并支持的战争基本上都是以失败告终，以至于被众神人公认为是胆小鬼。此外，阿瑞斯的作风还有严重问题，这个色胆包天的家伙居然连亲兄弟赫菲斯托斯的妻室都不放过，倾倒了无数人神的爱神阿佛罗狄忒居然被阿瑞斯这个徒有其表的草包给钓上了，直到最后被身为工匠之神的赫菲斯托斯捉奸在床，两人的丑事成为了神界的笑谈。说到此处，我们也就不难看出游戏制作人将被讨伐的人选定在阿瑞斯身上的原因了，既然工作不称职，那么就干脆免去职务，为了不让失业的阿瑞斯到处惹是生非，索性找个理由将其做掉。在游戏中，面临生死抉择的奎托斯在敌人给予自己致命一击的一刹那向还是战神的阿瑞斯求救，向来头脑简单的阿瑞斯没能及时觉悟到养虎为患的严重后果，草率地作出了挽救奎托斯的决定，致使最后招来杀身之祸。



▲火焰般的金发，充满奸诈的眼神和凶残的表情，这就是阿瑞斯在《战神》中的形象。







▲偷情中的阿瑞斯和阿佛罗狄忒，留意左下角的小爱神厄洛斯——他们的私生子。

阿瑞斯在罗马神话中的名字是马尔斯（Mars），九大行星中的火星即由此得名，虽然阿瑞斯在游戏中已经被奎托斯所杀，但这并不能表示他在古希腊神话中的地位将会受到动摇，不过，如果有一天突然有消息称将会把火星的名称改为奎托斯星，那么各位看官可千万不要觉得意外。







■身着戎装的雅典娜，这个造型的雅典娜神像曾在《圣斗士星矢》中出现过。



▲在纷争中被雅典娜击败的战神阿瑞斯。

雅典娜 Athena

善战的智者

接下来要出场的这一位，就算不加以详细介绍，估计也不会有人把她当成大众脸而错过吧。大多数的御宅男和同人女认识这位雅典娜姐姐基本上都是从有着“小强不灭传说”之称的《圣斗士星矢》开始的，想必那个从来都是依靠青铜五小强搭救、略有自虐倾向的雅典娜的玻璃美人形象已经深深地烙在每个人的心中了。但事实总是相反的，古希腊神话中的雅典娜从来都没有如此窝囊过，敢问哪个家伙有胆量动她一根寒毛，不要说那天不怕地不怕的五小强会立刻怒槽全满，就连受她庇护的雅典城的全部居民也不会善罢甘休，更何况雅典娜的生父宙斯曾经得到先知的预言，说他的子女之中将有人会弑父夺权，因此我们的天父凡事都让着这位智慧女神，只要是不触犯原则利益，那么宙斯基本上都是能让且让、得忍则忍。奥林匹斯山的主人都已经如此大度迁就雅典娜了，其他诸神哪里还有敢出来髭毛找茬的呢？

既然我们的智慧女神已经享有了一人之下万人之上的超高规格待遇，那么她应该满足现状了吧？答案当然是否定的，这位身兼智慧女神、雅典卫城守护神、幼婴庇护神等多个称号的小姐同时还是位女战神，从娘胎里带出来的喜欢争强好胜的性格令雅典娜无论在任何方面都誓作第一，不甘第二，然而阿瑞斯总是不识时务地去寻衅滋事，这对同父异母兄妹之间的擦枪走火事件当然是在所难免的了。老早就对阿瑞斯心怀不满的雅典娜借奎托斯之手解决了自己身边最麻烦的人，这既符合自己的心意，也顺应了所谓的天意，总之，令人神共愤的阿瑞斯最终落得个身首异处的下场。



■游戏中被奎托斯误杀的雅典娜女神。

宙斯 Zeus

最风流的天帝

成长自克里特岛岩洞中的宙斯是位如假包换的风流天帝，能够将先帝赶下台并自立为王这一举动充分证明了宙斯行事的魄力和卓越领导能力，而遍布人间各处的私生子除了表明他是个繁衍后代的高手之外更是让所有的人都把他当成了花花公子之中的标兵楷模。四处播种的结果当然是秋后的大丰收，在天界和人间的众多子女也相当争气，无论是奥林匹斯圣殿中的十二主神成员还是遍布凡间的大小城邦的国王和英雄，他们中的很大一部分人的血管中都流淌着宙斯的血。



◀伴随着从山洞中走出的年轻宙斯，一场奥林匹斯神与泰坦神之间的伟大战争即将开始。







■粗重的眉毛和浓密的胡须，宙斯的经典造型。

宙斯与赫拉 Zeus & Hera



■赫拉

既然原配夫妻都是位居擎天的大神，那么他们的孩子也当然不会是下九流的角色，这对典型的姐弟夫妻除了育有前面所提到的倒运战神阿瑞斯之外，另一个地位显赫的儿子就应属身为匠神和火神的赫菲斯托斯了，同阿瑞斯英俊的外表不同，这位匠神在出生的时侯就显现出他无与伦比的丑陋相貌，并且还患有残疾——瘸腿，不过，长相狰狞的赫菲斯托斯人品倒还可以，在海洋女神忒提斯那里学会了一身锻造本领的他凭借自己的才干博得了奥林匹斯山上诸位大仙的一致赞许，最终得到了匠神这一神职，他的老爹宙斯在追求爱神阿佛罗狄忒失败之后索性将这位极品美神赐予了他，这也可以算是赫菲斯托斯的福气，只是后来妻子红杏出墙到处招惹是非，不过这都是后话了。

需要说明的是，在古罗马神话中，赫菲斯托斯的名字叫作伏尔甘(Vulcan)，亦作火神，美军将广泛应用于陆海空三军的加特林式六管转膛机关炮命名为火神炮，而我们在众多游戏中所常见的那种通常被译作伏尔甘炮的武器正是得名此处。



■匠神赫菲斯托斯

宙斯与迈亚 Zeus & Maia



▲天后赫拉与神使赫耳墨斯

迈亚女神的名气不仅没有他的这位风流丈夫大，甚至连她的儿子也不如。在宙斯的强大求爱攻势下，迈亚女神最终禁不住诱惑失身给了宙斯，他们的孩子则是日后同样位在奥林匹斯十二主神之中的神使赫耳墨斯(Hermes)，不要认为这位神使的职责只是负责跑腿送信，同雅典娜一样身兼数职的赫耳墨斯除了担任宙斯的随身亲信之外还兼管畜牧、商业、交通旅游甚至体育，更夸张的是，有顺手牵羊恶习的赫耳墨斯还被小偷供奉为祖师爷，看来这位部长级干部的做派也实在不怎么样。

赫耳墨斯的罗马名字是墨丘利(Mercury)，在九大行星中，这个名字属于水星。此外，在前两年的那部被誉为"宅男求爱指导全书"的日剧《电车男》中，女主角送给眼镜御宅男作为礼物的"爱玛仕"瓷器的名字也同样源自赫耳墨斯。



■农神得墨忒尔

宙斯与得墨忒尔 Zeus & Demeter



■冥后珀耳塞福涅

大概这位众神之王有强烈的恋姐癖好，除了赫拉之外，农神得墨忒尔也是宙斯的亲姐姐，当然，这丝毫不会成为宙斯沟通情感的障碍，冥王哈迪斯(Hades)的妻子珀耳塞福涅(Persephone)正是得墨忒尔与宙斯的孩子，当然，哈迪斯还是宙斯的长兄、珀耳塞福涅的舅舅，各位读者看到这里请不要见怪，在古希腊神话中，像这类乱伦通婚的情况实在是司空见惯，如果要以现代科学中的遗传学理论加以判断，古希腊神话中的大多数人物都会是先天的染色体变异患者。

宙斯与达那厄 Zeus & Danae



■被父亲关入铜楼的达那厄

雅各斯国王阿克里西俄斯的女儿与前面几位境遇截然不同，首先，这位年迈的老国王一直担心膝下无子的窘境会导致没有王位继承人，但神却给了他一个噩梦般的预言——他的外孙将在得到他的王位同时一并取走他的性命，为此事而惶惶不可终日的阿克里西俄斯只得把他的独生女儿达那厄锁在一座铜铸的塔楼里，并禁止任何男人同她接触，希望以此做法改变自己生命的悲剧结尾。罪魁祸首自然是宙斯，我们的色魔神王早已锁定了目标，为了穿透那座铜楼，宙斯不惜幻化作一阵金雨，伴随着一个雷电交加的夜晚……(以下儿童不宜的情节省略)

九个月后，可怜的达那厄生下了一个男婴，这个人不是别人，正是在游戏中被奎托斯挂到铁钩上倒霉的珀尔修斯。



▲《战神Ⅱ》中的珀尔修斯。

宙斯与阿尔克墨涅 Zeus & Alcmene



■战胜敌人的赫拉克勒斯

阿尔克墨涅同上面提到的大部分女性角色一样，也是宙斯不断膨胀的色欲的牺牲品，而她同宙斯的结晶也同样跟其他的天帝之子一样，属于能力不凡的强者，只是阿尔克墨涅的这个儿子实在是强得够可以，他就是希腊神话中最为著名的英雄赫拉克勒斯，又译作海格利斯。赫拉克勒斯得以成名的是他的果敢和胆识，但更重要的是他力大无比，因此他还有大力神的美称。不过，他起初并不是神，而是在死后由于功绩卓著而被"破格提拔"为神的。赫拉克勒斯经历过无数的艰难险阻，被他搭救过的人神和杀死的怪物都不计其数，这其中比较有名的当然要数解放了被宙斯惩罚的普罗米修斯，在《战神Ⅱ》中，这一经典桥段同样遭到了奎托斯的篡改。值得注意的是，赫拉克勒斯还跟珀尔修斯是直系血亲，因为他的生母阿尔克墨涅正是珀尔修斯的孙女，于是，又一桩亲族之间的乱伦案件就这样发生了。

从上面的几个典型故事中可以看出，宙斯有绝对的理由成为人类历史上最为道德败坏的流氓，古希腊的奥林匹斯诸神和人间英雄中有很大的比例是他的后代或亲属，以至于我们可以毫不夸张地把希腊神话当作一部描写宙斯家族的充满血腥内讧的发展史。







■飞行中的拉克西丝

命运三女神 The Fates

神王的忠实奴仆

掌管凡间所有生灵命运的一共有三位女神，她们分别是拉克西丝(Lahkesis)、阿特罗波斯(Atropos)和克洛索(Clotho)。命运三女神是隶属于十二泰坦之一的忒弥斯的后代，她们以纺出的纱线确定凡人生命的长度，三人中的克洛索负责纺出象征着人类生命的纱线，拉克西丝则负责确定代表每个人生命的纱线长度，最后由阿特罗波斯剪断纱线。我们可以在《战神Ⅱ》中看到这个十分忠实于古希腊神话的安排：在同命运女神的决战中，奎托斯先是消灭了试图改变其命运的阿特罗波斯，随后解决了阻挠奎托斯前进的拉克西丝，最后又在克洛索的纺纱间里干掉了三姐妹中的最后一人。可以说，在整个"《战神》系列"中，命运三姐妹的设定是最忠实于神话传说的，但同时，这三个角色在游戏中也是最没有明显个性的，她们完全是听命于宙斯的忠实臣仆，与其说是神，倒不如将她们看成是一味执行命令的机器。

PART 2 失落的泰坦神族

LOST TITANS

这是一个古老的种族，当万物之灵长迈入了繁荣和强盛的发展阶段之后，几乎已经不再有人知道他们的存在了，他们就是泰坦神族，一个曾经统治并占据着整个世界的伟大种族。他们缔造了世界，他们孕育了新生，但他们也从辉煌逐渐走向了没落，走向了不为人所知的历史深处。

盖亚 Gaia

孕育万物的土地

盖亚被赋予了大地之神的称号，并不是偶然的。在人类文明的蛮荒时代，人们对大地寄予了无限的渴望，能够生长各种作物的土地是人们赖以生存的资源，在生产水平极端落后的那个时代，拥有一块富饶的土地是每个人最大的梦想。土地能够孕育一切，这是人们最大的共识，盖亚不仅是人类的祖先，还是众多神灵的母亲，这与她的神职身份是不无关系的。在游戏中，盖亚的造型是外表布满植被的活动土地，巨大的身躯和布满褶皱的外表充分体现出这位巨神所历经的沧桑。



▲在《战神Ⅱ》中引导奎托斯前进的盖亚，脸上布满了沧桑。

提丰 Typhon

席卷暴风而来的巨人



■游戏中阻挠奎托斯前进的提丰

提丰是地母盖亚最后出生的孩子，也是传说中几乎战胜宙斯的一位巨神。与泰坦巨神不同，提丰更像是一个妖怪，长着一百个蛇头，上半身为人形，下半身为巨蟒。关于提丰的记载，许多典籍中各不相同，但所有的记述都有着一个共同之处：提丰不仅是堕落之神的化身，也是诞生妖孽魔怪的根源，他的后代多为怪物，大家熟知的地狱三头犬刻耳伯洛斯、居住于勒拿湖的九头蛇许德拉、狮首羊身蛇尾的奇美拉等等，都是提丰的子女。当奎托斯驾驭着飞马驰骋在通向罗德斯岛的途中，提丰伸出了阻挠英雄前进的魔掌，游戏中的提丰被赋予了更加拟人化的造型，令人们看上去感觉提丰更加像是泰坦神族的成员，此外，提丰在游戏中的表现也并没有神话传说中的那样强大，作为游戏初始阶段的第一个大型障碍，提丰那硕大的身躯和其使出的简单招式实在是不相称，奎托斯轻而易举地就弄瞎了他的双眼并顺利救下被困的飞马。

尤拉诺斯和克罗诺斯 Ouranos&Cronus

残暴的尊神父子



■外表狰狞的克罗诺斯竟然是宙斯的父亲。

盖亚诞生于混沌之初，是属于最早的一批神灵之一，先知先觉的盖亚凭借一己之力生出了苍穹之神尤拉诺斯并随后与其结合（乱伦的开始），共同主宰整个世界。他们共同繁衍出十二泰坦、三个独眼巨人和三个百臂巨人，此时，尤拉诺斯成为了统治世界的神王。然而，脾气暴躁的尤拉诺斯担心他的子女有朝一日会反对他，因而将所有出生的子女连同地母盖亚一起关在地下，这些行为最终导致了妻儿信众的反叛，在盖亚的鼓励动下，年龄最幼小的泰坦克罗诺斯成功地杀死了自己的父亲，一举夺得了第二任神主的王座，但他也遭到了生父临死前的诅咒：克罗诺斯必须面临同父亲同样的悲惨结局。在这之后，克罗诺斯性情大变，在娶了自己的胞姐、同样身为十二泰坦之一的瑞亚(Rhea)为妻之后，克罗诺斯走上了先王的老路，并且做得更绝，他把每个由瑞亚生下的孩子都吞进自己的肚子，妄图以此种方式改变自己的命运。但无论怎样，克罗诺斯被诅咒的命运还是得到了兑现，当瑞亚生下宙斯之后，她再也无法忍受失去孩子的痛苦了，于是，襁褓中的宙斯由一块石头代替着被父亲吞下了肚子，而自己则被送到克里特岛的山洞里得到良好的呵护。长大成人的宙斯先是用计迫使克罗诺斯吐出了已经被吞下的兄弟姐妹，随后率领着讨伐者大军将以父亲为首的泰坦巨神族彻底镇压下去，开始了由自己统治世界的崭新时代——奥林匹斯时代。以上的这段漫长故事，在《战神Ⅱ》中由盖亚口述给逃离地狱后不久的奎托斯，通过地母的引导，奎托斯开始了自己与宙斯的宿命之战。



▲怀抱年幼宙斯的瑞亚，神情忧郁而憔悴。



▲对丈夫充满了怨恨的瑞亚女神。






■游戏中的阿特拉斯

阿特拉斯 Atlas
被遗忘的擎天者

在宙斯与泰坦神族之间的战争中，阿特拉斯理所当然的站在了古老的泰坦神族一边，因为他的父亲是身为十二泰坦之一的埃佩托斯(Iapetus)。然而，古老种族的没落之势加上宙斯军团的强大战斗力导致了泰坦一族的战败，作为受到的惩罚，阿特拉斯被贬用双肩支撑苍穹，永世不得翻身。游戏中的阿特拉斯延续了神话中的这一职责，但他并不是在世界的尽头擎住天际，而是在黑暗的无底深渊用自己的肩膀承载着重担。他所在的环境是名副其实的熔岩地狱，奎托斯每到一处都有被烈焰吞噬的危



险。作为游戏中的一个重要环节，奎托斯在这里取得了能够力挽狂澜的神技——“阿特拉斯地震”，从而为战胜宙斯进一步奠定了基础。

普罗米修斯 Prometheus
受刑中的先知

普罗米修斯在古希腊诸神之中的地位并不高，但他却比许多有名的神邸更


▲游戏中的普罗米修斯成了小老头。

加得到人们的尊敬。同样是尤拉诺斯的儿子，普罗米修斯是一个极富有学识的人，他聪明机敏，善于洞察事物，有着先知者的美誉，而正是因为他的先知先觉，在宙斯与泰坦一族所进行的那场旷日持久的伟大战争的时候，他站在了宙斯一边，帮助他战胜了日渐腐朽的泰坦一族。不过，一件令整个奥林匹斯山都为之震动的事件却让宙斯对他狠下毒手：心怀仁慈的普罗米修斯在看到刚刚诞生不久的人类终日过着茹毛饮血的原始生活的时候，他毅然决定从太阳神阿波罗那里盗取天火来帮助人类，他成功地做到了，但随之而来的后果则是被宙斯锁在高加索山上被巨鹰啄食内脏，直到能够撼天动地的大英雄赫拉克勒斯到来的那一天。可怜的普罗米修斯在《战神Ⅱ》中的戏份并不多，他的出现只是一个剧情的铺垫，当我们那亦正亦邪的主人公出现在正被巨鹰折磨着的普罗米修斯面前时，他决


■正在被恶鹰啄食内脏的普罗米修斯

定代替赫拉克勒斯来完成这一被后人广为传颂的英雄事迹，惟一不同的是，赫拉克勒斯解放了普罗米修斯的身体，而奎托斯则是将这位先知者在肉体和精神上彻底解脱，并获得了他从太阳神那里取得的天火。

PART 3 传说中的圣兽与魔怪
CREATURES IN LEGENDS

这是一个特殊的群体，它们不曾主宰天界，更不曾统治人间，它们只能徘徊于生命轮回的隧道之中。它们之中有的由圣洁的甘露凝结而成，有的是黑暗的魔王之子，是上苍赐予人类的祥瑞，是人类贪欲与罪恶的结晶，只要有神话，它们就永远会在传说的世界中永生不息。

戈耳工 Gorgon
被神诅咒的三姐妹

一提到戈耳工，很多人首先想到的肯定是美杜莎，这个蛇发女妖的名字让所有知道她厉害的人都谈之变色。戈耳


■面目狰狞的美杜莎

工是三个蛇发女妖的统称，她们原本并不是后来的样子，在三姐妹当中，以美杜莎容颜最为俏丽，但她的骄傲和狂妄遭致了雅典娜的嫉妒，智慧女神将美杜莎和她的两个姐妹统统变成了面目狰狞的怪物：头上长着吐着信子的无数条毒蛇、嘴里龇着锋利的獠牙、一对金色的翅膀和蛇一样的下半身。更要命的是，任何人只要正视美杜莎的面孔，就会立刻变为冰冷的石像。不过，凭借雅典娜赐予的盾牌，珀尔修斯成功地斩下了这个怪物的头颅。戈耳工女妖在“《战神》系列”中的表现基本上还原了应有的全部能力，只是我们没能在游戏中看到那对金色的翅膀，此外，为了考虑游戏中的实际要求，戈耳工女妖也被系列化了，除了那以丑陋和凶残而闻名的三姐妹之外，奎托斯在游戏中的大小岩洞和






■游戏中的戈耳工女妖，能力大幅减弱。

走廊过道中都有机会遇到各式各样的戈耳工女妖，不过虽然造型各异，但它们都有一个共同的特点，那就是能够释放令人石化的恐怖光线。相比处境率最高的美杜莎，在《战神Ⅱ》中居然还出现了她的姐姐欧律阿勒，这个在游戏中造型肥蠢至极的怪物实力相当强悍，除了运用令人生厌的石化技能之外，其蛇尾对玩家造成的伤害要更大一些，是个颇为难缠的对手。

米诺陶 Minotaur
徘徊在迷宫中的恶魔

又叫米诺陶洛斯，藏身于克里特王国巨大迷宫之中的著名牛怪，每隔九年就要从外界进献七对男女作为它的祭品，这个惨绝人寰的惯例延续到有一天雅典王子特修斯的到来。米诺陶牛怪作为一种经典的神话怪兽已经在无数的奇幻作品中出现过了，它们都有一个共同的特点：牛头人身，手中还持有巨斧，个别的设定中还伴有口鼻中喷出的烈焰。这种牛怪出现在“《战神》系列”自然是再正常不过了，特别是在《战神Ⅱ》中，这种怪兽被量产化，我们可以在游戏的不同阶段遇到体态和能力各异的牛怪，特别是在罗德斯岛上对付特修斯的时候，米诺陶更是作为他的召唤物出现，不过这种长相狰狞的怪兽并不是十分难对付，只要稍微运用一些战术，它就会成为这场BOSS战中活的体力补给品。



独眼巨人 Cyclops
堕落的神之子


■《战神II》中龇牙咧嘴的独眼巨人

希腊神话中的独眼巨人族是大地之神盖亚与天神尤拉诺斯的孩子，在宙斯对抗泰坦神族的战争中，他们为宙斯铸造了威力无比的雷电。我们在游戏中遇到的独眼巨人全然没有了神话中所具备的神性，他们被设定成了身材高大且智商低下的巨怪，除了挥动拳头和木棒猛砸奎托斯，他们就没有其他的得力招式了。更有意思的是，这种同样遭到了量产的古老种族成了奎托斯收集道具的对象。什么？你的巨人之眼还没有集齐？还愣着干什么，赶快去收集啊！

不死鸟 Phoenix
浴火重生的奇迹

这是在世界各地的神话传说中都有提及的一种神鸟，虽然各地的描述各不相同，但有一个共同的地方，那就是不死鸟的死后重生，不论是希腊神话中的不死鸟、中国的凤凰还是日本的火鸟，皆为此般。在希腊神话中，相传这种鸟是以乳香为食，每五百年就会重生一次。在它将要死亡之际，它会衔来许多的树枝枯叶，然后静卧在巢中，待呼出最后一口气之后死亡，同时开始自燃，当提供烈焰持续燃烧的木柴即将耗尽之时，一只新生的雏鸟就会在火焰中诞生。不死小强一辉的故事咱们就不多说了，在游戏中，奎托斯在挑战命运之前，必须要将困在熊熊烈火之中的不死鸟释放出来，因为命运女神之一的拉克西丝告诉他，不死鸟的涅磐意味着重生的开始，奎托斯在几经周折之后最终成功地解放了沐浴圣火的神鸟，并最终站在了与命运女神对抗的决斗场上。



狮鹫 Griffin
从天而降的侵略之兽


■向路人发动袭击的狮鹫




▲《魔兽世界》中的狮鹫，它的表现众人皆知。

又译鹰狮、钩喙兽和格里芬，这是一种长有鹰头和狮身的魔兽，据说是恶神提丰的后代，在神话中多数情况下都会意味着侵略的到来。作为一种象征着威严的怪兽，狮鹫经常被用来作为家族徽章，这样的例子在欧洲的皇室成员中是很常见的。在《战神Ⅱ》中，主人公奎托斯骑着飞马奔向罗德斯岛的途中时遇到了这种怪兽的阻拦，狮鹫在游戏中并没有表现出它本来的那种强势，一旦被奎托斯折断双翼，马上就成了一团坠向无底深渊的肉块。

飞马 Pegasus
张开双翼的神驹

闻名于世的飞马帕迦索斯，恐怕再也不会有人不知道它了吧。相传这匹飞马是诞生自美杜莎的尸骸之中，当年珀尔修斯力战美杜莎，就在珀尔修斯斩下美杜莎头颅的那一瞬间，一匹张着双翼的白色骏马从美杜莎的脖颈中飞出，这就是帕迦索斯的由来。飞马在各类作品中的出现也数不胜数，除了我们熟知的《圣斗士星矢》中那生命力顽强的男一号小强的守护星座是飞马座之外，《机动战士高达》一年战争中的那艘隶属于地球联邦军的“白色木马”更是以飞马而得名。《战神Ⅱ》中出现的飞马是发誓要战胜宙斯的奎托斯在逃脱地狱之后得到的由地母盖亚赐予的礼物，正是有了这匹神马的协助，我们的主人公才得以成功登上建有命运女神神庙的罗德斯岛。


■张开双翼的飞马就像一团飞翔在黑暗之中的圣火。

刻耳伯洛斯 Cerberus
镇守冥府的魔犬


■刻耳伯洛斯绝对是游戏中的明星级怪物。

相信许多人初识这个三头犬怪是在车田正美的《圣斗士星矢》冥王篇中，体形巨大、满口獠牙的吃人魔犬的狰狞造型已经深入人心了。刻耳伯洛斯也是提丰的后代，它的职责是把守地狱之门，每一个进入冥界的亡灵都会受到这头恶犬的“照顾”，一旦亡灵被裁判所的三大判官审判，那它就再也别想从刻耳伯洛斯那三个头颅的犀利目光之下逃出冥府。同戈耳工和米诺陶一样，这只臭名昭著的怪兽同样在“《战神》系列”中得以量产，除了在通向命运女神神殿的道路上随处可见这种怪兽，奎托斯还要将一只头上生有犄角的刻耳伯洛斯干掉才能顺利得到金羊毛，值得一提的是，这只头上长角的三头犬显然是融入了奇美拉的造型，那是另一种人人皆知的怪物，在早已注定推出的《战神》续作中，我们肯定会见到它的身影。


■《鬼泣3》中出场的刻耳伯洛斯。

塞壬 Siren —— 礁石上的摄魂歌女



相传塞壬是河神埃克罗厄斯的女儿，通常情况下，这种妖怪被描绘成人面鸟身或者美人鱼的造型，它们栖息在海中，用极具诱惑力的甜美歌喉引诱过往船只上的水手，当水手的心志被彻底迷惑之后，它们就利用自己的妖娆身材进一步接近这些水手，然后把他们吃掉。游戏中的塞壬没有机会在海里展现它们婀娜的身姿，但绝对得以一展歌喉，同神话中的造型不同，在游戏中他们的面孔被散乱的碎发遮住，并且袒胸露乳，它们发出的刺耳尖叫会令奎托斯陷入行动不能，必须使用QTE按键提示才能解除，而奎托斯对付它们的办法只有一个：设法抓住它们，然后拦腰扭断，随着一声足以刺破耳膜的尖叫，这种低等级的魔物就去哈迪斯那里报到了。



■容颜俏丽的塞壬充满了诱惑力。

鸟妖 Harpy —— 飞翔的荆棘



一种拥有鸟类的下半身和人类的面孔的低等级怪物。鸟妖的智力比较高，戏弄对手是它们惯用的伎俩，但如果被捉住，那么命运将会非常悲惨。出现在游戏中的鸟妖通常会对敌人使出投掷技和俯冲攻击，这也是它们仅有的战斗方法。在游戏中，奎托斯对付鸟妖最有效的办法就是趁其不备之际一把抓住，然后揪掉双翼，再残忍地补上一脚，把它打发到哈迪斯那里去。

◀已经被《恶魔城》系列"用滥的鸟妖造型。

巨像兵 Golem —— 高大的魔术战士



巨像兵与其他的魔物不同，它是无生命的，通常是由法力高强的魔法师制造出来的高等级魔物。巨像兵的种类有很多，只要条件许可，有能力的魔法师可以依托身边现有的材料制造出各种类型的巨像兵。在《战神Ⅱ》初始阶段出现的那个克洛索斯巨像是由宙斯制造的，通过强大的法力，这尊原本矗立在港口的、正在修建的巨像活动了起来，并成为了下凡助战的奎托斯的强大对手，虽然被宙斯还原回人类身材的奎托斯在费尽九牛二虎之力后将这尊巨像成功破坏掉，但本身也遭到了重创。

九头蛇 Hydra —— 可怖的海难制造者

这种生有九个头的怪物又被译作许德拉，从外表来看，人们很难想像它跟三头犬刻耳伯洛斯是兄弟，同样是提丰的后代。这种怪物不仅在东西方的神话中都有出现，而且有一个普遍的观点是，如果不同时把它的九个头颅斩下，那么它还会复活，这无形中增加了与之对抗的难度。还记得奎托斯在《战神》中对付的那头怪兽吗，它就是许德拉，庞大的身躯令玩家无法在有限的屏幕画面中看到它的全身，在先后解决了它的多个头颅之后，奎托斯在甲板上迎来了同许德拉最后三个头颅的决战，这个怪物的设计非常成功，它成为了游戏初期最为难缠的敌人，只要玩过《战神》，就肯定会对它留下极其深刻的印象。





▲九头蛇曾经是奎托斯遇到的难缠敌人之一。

深海乌贼 Kraken —— 居住在海底的幽灵



说它是乌贼其实并不贴切，不过在众多的奇幻作品中，它都是以乌贼或章鱼的造型出现的，并且还有一个显著的特征，那就是极为夸张的巨大身躯。事实上这种怪物是存在于现实之中的，有资料显示，活动在深海里的大王乌贼的个体可以达到数十米之巨，虽然没有神话中的那么巨大，但也绝对不可小视，要知道，它们通常是抹香鲸的头等猎物。在游戏中，当已经因自身罪孽痛失妻儿的奎托斯从濒死的副官口中得知自己苦心经营大半生的斯巴达城被宙斯毁灭，开始心灰意冷，这时乌贼怪突然出现并准备用触手杀死奎托斯，好在我们的主人公在冥冥之中得到地母盖亚的暗示并及时觉悟。虽然这个家伙在游戏中的体态可谓夸张至极，但还是比较好对付的，只要操作得当，不消几分钟，它就会被奎托斯搬动的机关搞死。



■深海的乌贼可以说是最贪婪最凶残的海怪。

写在最后 CIRCLE OF LIFE 命运的轮回

想必已经有很多人对古希腊神话的来龙去脉摸得了如指掌，在我们看来，"《战神》系列"的故事只不过是以现代人的审美观和价值观将整个神话发展史更加系统的理顺了一番，但事实上并不仅仅如此。当我们握着手柄操纵奎托斯在充满了死亡和血腥的战斗之路上不断前进的时侯，我们会意识到此时的奎托斯并不是惟一敢于对抗命运安排的人，他的祖辈和父辈都曾经在信念的驱使下奋起反抗，虽然奎托斯这个人物并不是真正出现在神话传说之中，但他所走的路却是先人共同的经历。在这之前，我们也许知道克罗诺斯和宙斯先后发动过反抗先辈的战争，知道他们在自己创造新时代的过程中都得到了一定的帮助，但只有在《战神》中，我们才真正了解了这种所谓反抗和帮助的真正情况：所谓的反抗之路都是由自己来走的，而诸神的帮助只不过是一点点基于力所能及的恩惠，奎托斯孤独的反抗之路还在进行，他只不过是正在完成同祖辈父辈一样的命运轮回，我们应该预见到，如果有一天他成功了，他也会变成暴虐专制的天帝，也会有一个儿子出来与之对抗，进而将这只永无止境的命运轮回之曲继续演奏下去。



▲阻挡者死，这是奎托斯一关的行事原则，没有谁能够左右奎托斯的意志，哪怕是神。

机械往复般运动着，永远不会有终点，这就是命运的齿轮。

THE END BEGINS

VR网球3

用强力扣杀让对手心服口服！

作为从本系列第一作就开始成为粉丝的多边形来说，《VR网球3》是一直在关注的作品。由于国内街机业的不景气，所以在国内就几乎玩不到这款游戏，仅仅是去年去TGS的时候在秋叶原的某家街机厅匆匆玩了两把，却因为工作原因也没有更多时间去体会。这次家用机移植在PS3和X360甚至PSP上都有全面落实，相对而言更推荐大家玩X360版，因为X360版不仅有完善的LIVE网络对战模式，更有连街机都不具备的振动哦！（由于这三个版本的游戏内容几乎是完全一样的，所以本篇特快除了成就列表之外，其他内容也适用于PS3版与PSP版。）

文 多边形 美编 NINA

插画 大魔王

游戏操作列表	
左摇杆	移动
A	大力回球
X/B	削球
Y	挑高球
LB/RB	双打时改变战术
BACK	改变视角
START	暂停/调出菜单

游戏模式介绍	
WORLD TOUR	世界巡回赛
TOURNAMENT	锦标赛
EXHIBITION	友谊赛
COURT GAMES	迷你游戏
XBOX LIVE	LIVE网络对战
OPTIONS	基本设置



VR网球3	Sega	SPG
X360 Virtual Tennis 3		美版
2007年3月20日	1~4人	59.99美元
无对应周边		对应全年龄玩家

游戏成就列表

成就名称（成就点数）	达成条件
10 Co-Op Doubles Ranked Wins (20)	在LIVE上赢得10场双打排位赛
100 Artificial Court game (20)	在硬地场上进行100场比赛
100 Clay Court Games (20)	在红土场上进行100场比赛
100 Grass Court Games (20)	在草地场上进行100场比赛
1000 Plays (30)	在任意模式下进行总共1000场比赛
10Km Running Distance (30)	跑动达到10公里
130mph / 209kmh serve (20)	发球速度超过每小时130英里/209公里
1st Custom Player Win (20)	在默认设置下使用原创选手赢得一场比赛
1st Xbox Live Play (10)	在LIVE上进行一场比赛
25 Conversations (10)	在世界巡回赛模式中与25位职业选手交友并谈话
25 Court Games Played (20)	完成25次迷你游戏
25 Love Games (30)	完成25次混双比赛
250 Drop Shot Points (20)	使用短球得分250次
250 Lob Points (20)	使用吊球得分250次
250 Running Shot Points (20)	使用跑位球得分250次
40 Consecutive Rallies (20)	完成40回合的拉锯战
5 Consecutive MAX Served (20)	完成5次连续的全力发球
5 Consecutive Ranked Wins (30)	在LIVE上连续赢得5场排位赛
50 Player lobbies visited (20)	在LIVE上进入过50次友谊赛大厅
50 Ranked Wins (20)	在LIVE上连续赢得50场排位赛
500 MAX Serves (20)	完成500次全力发球
500 Smash Points (20)	使用扣杀得分500次
500 Stroke Points (20)	使用抽杀得分500次
500 Volley Points (20)	使用截击球得分500次
Academy Missions Cleared (10)	在世界巡回赛模式完成学院的所有课程
All Stages Unlocked (30)	解开游戏中的所有赛场
Beat All Female Pro Players (20)	在默认设置下击败所有女性职业选手
Beat All Male Pro Players (20)	在默认设置下击败所有男性职业选手
Custom Player – 1st Ranked Win (10)	在LIVE上使用原创角色赢得一场排位赛
Custom Player Created (10)	创建自己的原创选手
Gold in all Academy (30)	在学院任务中取得全金牌
Ham and Eggs (20)	在世界巡回赛模式的"Pin Crusher"游戏中4级以上难度取得连续三次全中
Level 6 Training Game Cleared (30)	在世界巡回赛中完成所有6级迷你游戏
Looking Good (20)	每种装备至少解开一个
Play 10 hours court time (30)	在球场上的游戏时间超过10小时
R&R (10)	在世界巡回赛中休假一次
Rank #1 World Tour (30)	在世界巡回赛中取得排名第一
Rank #100 World Tour (20)	在世界巡回赛中排位进入100
Rank #200 World Tour (10)	在世界巡回赛中排位进入200
Training Games Cleared (10)	在世界巡回赛中完成所有的迷你游戏
Unlocked Duke (30)	解开隐藏选手Duke
Unlocked King (30)	解开隐藏选手King
VT.TV Viewers (10)	在LIVE的VT.TV模式观看一场比赛
Won Ranked Match Player Rank +25 (20)	击败世界排名高出你25位的单人玩家
Won Ranked Team Rank +25 (20)	击败世界排名高出你25位的双人玩家
Won Using All Female Pro Players (20)	在默认设置下与所有女性职业选手合作赢得比赛
Won Using All Male Pro Players (20)	在默认设置下与所有男性职业选手合作赢得比赛
World Tour Match (10)	在世界巡回赛中赢得第一场比赛
World Tour Season (20)	在世界巡回赛中完成第一年
World Tour Tournament (10)	在世界巡回赛中赢得第一场锦标赛

©2006 SEGA. ALL Rights Reserved.

只要有心，人人都能成为世界第一

世界巡回赛（World Tour）一直以来是“《VR网球》系列”的招牌模式，在这种模式中，玩家可以自定义一名原创角色，通过不断地练习与比赛，最终达成世界排名第一的成就，相信很多玩家都曾经沉迷于这个模式吧？在本作中对于这个模式又做了一些调整，以往大家获得各种道具的方式是通过比赛赚钱然后在商店中购买，而这次则取消了商店的设定，取而代之的是“网球学院（Tennis Academy）”与“道具奖励制度”，玩家除了平时在各种迷你游戏中锻炼自己的能力外，也要通过“网球学院”的各种考试。而“道具奖励制度”则是在你通过考试或者完成小游戏后根据表现奖励一些装备，例如衣服、鞋子、球拍等，其中球拍是能够提升能力的道具，不同的球拍有不同的性能，玩家需要根据自身球员的特点来选择球拍。

另外本作还增加了“耐力（Stamina）”的设定，在一年十二个月四十八周的比赛与训练中，千万要注意选手的体力状况，如果在体力过低的情况下继续训练和比赛，就有可能导致球员受伤而被迫修养，我遇到最严重的一次伤势是连续修养了十二周。回复体力的方法就是进行休息（Rest），休息的方法有三种：喝保健饮料、在家休息、外出度假。三种休息方法都能完全恢复体力，区别在于：喝保健饮料不用浪费时间，立刻恢复体力，但是可能带来意外受伤的副作用；在家休息需要消耗一周的时间，完全恢复体力；外出度假则需要消耗三周的时间，但体力与精神上都能得到全面恢复。一般来说在家休息就够了，如果不是因为怕错过重要比赛，最好不要采用喝保健饮料的方法。



下面我们就通过表格来了解一下迷你游戏以及各种测试的通过方法以及这些训练所带来的能力增长。

网球学院介绍

初级（BEGINNER）

提升能力	考核项目	过关要点
抽杀	Force your opponent to make a diving shot	逼迫对手飞身救球，尽量将球往底线两个角上打。
抽杀	Hit a cross-court shot	站在场地一侧，将球击打向另一侧。
抽杀	Hit a MAX power groundstroke	击球前按键蓄力，打出最大力量的回球。
抽杀	Win the point with a forehand	使用正手回球战胜对手。
抽杀	Hit 3 backhand in a row	连续三次使用反手回球，不能中断，不能使用其他击球方法。
截击	Finish the point with a smash	使用扣杀战胜对手，逼迫对手挑高球即可。
截击	Hit 3 volleys in a row	连续截击球三次，不能中断，不能使用其他击球方法。
发球	Hit a MAX power serve	使用最大力量发球。
移动	Hit a running shot	在跑动中接球，不要跑过了球的落点。
移动	Hit a drop shot	放短球，方法为按住削球键与方向键↓不放蓄力即可打出。
移动	Hit 5 slice shots in a row	连续五次使用削球回球。
抽杀／截击	Hit 3 lobs in a row	连续三次打出挑高球，不能中断，不能使用其他击球方法。

中级（NORMAL）

抽杀	Win the point with a cross-court shot	站在场地一侧，将球击打向另一侧战胜对手。
抽杀	Win the point from behind the baseline	站在底线外战胜对手，注意利用大力回球打出角度。
抽杀	Hit a return winner	接发球战胜对手，注意利用大力回球打出角度。
抽杀	Win the point a lob	使用挑高球战胜对手，可先放短球吸引对手上网。
抽杀	Finish the point with a backhand	使用反手回球战胜对手。
抽杀	Win the point with a 4 shots rally	与对手僵持四个回合，并在第四个回合战胜对手。
发球	Serve into the corner	将球打到发球区的角上，方法为发球蓄力至三分之一处按住发球区方向不放，然后在发球的一瞬间将方向键拨向另一个方向。
发球	Win the point within 4 shots of the serve	发球后在四个回合内战胜对手
截击	Win the point on a volley	使用截击球战胜对手。
移动	Win the point using only slices	只使用削球战胜对手，注意利用削球打出角度。
移动	Win the point with a drop shot	放短球战胜对手，注意先大力回球逼迫对手到底线后，再放短球。
移动	Play a 10 shot rally	与对手僵持十个回合。

高级(ADVANCED)

抽杀	Hit a MAX power groundstroke	击球前按键蓄力，打出最大力量的回球。
抽杀	Win the point with shots from inside the baseline	在底线内战胜对手。
截击	Win the point on your opponents error	大力扣杀，逼迫对手回球失误。
发球	Finish the point with a smash	使用扣杀战胜对手。
移动	Win the point within 6 shots of the serve return	接发球后在六个回合内战胜对手。
移动	Have you opponent volley 4 shots in a row	逼迫对手截击球连续四次。
移动	Finish off with a running shot	在跑动中回球战胜对手。
发球／截击	Win the point with a volley in a rally of shot	使用上网截击战胜对手。
发球／截击	Hit 7 backhand in a row	连续击打七次反手球
发球／截击	Hit 5 forehand in a row	连续击打五次正手球
发球／截击	Win the point in a rally of 5 shots	与对手僵持五个回合，并在第五个回合战胜对手。

专家(EXPERT)

抽杀	Win the point with a MAX power groundstroke	击球前按键蓄力，打出最大力量的回球并战胜对手。
抽杀	Wn the point with a groundstroke	与对手坚持八个回合，并在第八个回合使用最大力回球击败对手。
抽杀	Win the point with a cross-court shot	站在场地一侧，将球击打向另一侧并战胜对手。
移动	Play a rally of 20 shots	与对手僵持二十个回合。
移动	Win the point within letting your opponent play a forehand	逼迫对手使用正手回球并战胜对手。
移动	Win the point off an underhand serve	发短球并上网截击战胜对手。
发球	Win the point within 3 shots of the serve	发球后在三个回合内战胜对手。
截击	Hit 5 volley in a row	连续五次截击球，不能中断。
截击	Hit 3 smashes in a row	连续三次扣杀击球。
发球／截击	Hit 4 lobs in a row	连续四次挑高球
发球／截击	Win the point using only your forehand	只使用正手击球并战胜对手。
发球／截击	Win the point in a 10 shots rally	与对手僵持十个回合，并在第十个回合战胜对手。

迷你游戏介绍

名称	项目内容
Serving Practice（提升发球的两项能力）	
Ballon Sniper	在规定时间内击破气球达到指定分数。
Pin Crusher	在五个发球局内击倒保龄球达到指定分数。
Footwork Training（提升移动的两项能力）	
Avalanche	在规定时间内躲避网球拾起水果达到指定分数
Panic Ballon	在规定时间内击破气球达到指定分数，注意网球会根据气球内的方向箭头返回来。
Volleying Practice（提升截击的全部能力）	
Feeding Time	在规定时间内击打鳄鱼身后的转牌，防止鳄鱼吃到肉。
Prize Defender	防止身后的物品在规定时间内被打中。
Bull's Eye	在规定时间内将网球击中靶子并得到指定分数。
Groundstroke Practice（提升抽杀的全部能力）	
Drum Topple	在规定时间内将所有的红色油桶全部击落在地。
Alien Attack	在规定时间内阻止发球机移动到场地中间的黄色区域。
Court Curling	在规定球数内用网球将冰壶击打到指定区域获取指定分数。
Technical Practice（提升截击的全部能力）	
Count Mania	在规定时间内按顺序将网球从1击打到20的圆圈中。
Super Bingo	在规定时间内按照左上角图标的顺序击打相应的纵、横、斜数字并获得指定分数。

职业选手列表

本次游戏中总共收录了多达20位当今网坛的顶级职业选手（13名男选手和7名女选手），比起前作来虽有所变动（例如只保留了大威而去掉了小威），但这也足够满足大家的“控制欲”了（笑）。每位球星都有自己擅长的特技，玩家可根据自己的喜好来选择操作的选手，下面我们就来看看这些选手以及他们自身的特点吧。

国籍	英文姓名	中文译名	特点
瑞士	Rogger Federer	费德勒	全能型
西班牙	Rafael Nadal	纳达尔	快速移动
阿根廷	David Nalbandian	纳巴蒂安	强力反手
法国	Sebastien Grosjean	格罗斯让	快速移动
西班牙	Juan Carlos Ferrero	费雷罗	强力正拍
澳大利亚	Lieyton Hewitt	休伊特	反击好手
美国	Andy Roddick	罗迪克	大力发球
英国	Tim Henman	亨曼	发球／截击
美国	James Blake	布雷克	大力回球
克罗地亚	Mario Ancic	安西奇	大力发球
美国	Taylor Dent	邓特	发球／截击
法国	Gael Monfils	蒙菲尔斯	击球方式多
德国	Tommy Haas	哈斯	全能型
俄罗斯	Maria Sharapova	莎拉波娃	回球速度快
美国	Lindsay Davenport	达文波特	大力发球
斯洛文尼亚	Daniela Hantuchova	汉图楚娃	全能型
瑞士	Martina Hingis	辛吉斯	战术型选手
捷克	Nicole Vaidisova	瓦伊迪索娃	强力正拍
法国	Amelie Mauresmo	毛瑞斯莫	击球方式多
美国	Venus Williams	（大）威廉姆斯	大力击球



提升能力的方法除了进行小游戏与通过网球学院考试之外，在后期随着你的世界排名逐渐上升，会有很多职业选手不断找你打练习赛，千万不要错过这些比赛，因为这些比赛虽然不能给你带来排名上的提升，但是与小游戏提升单项能力相比，这种比赛是可以提升你全部能力的哦！

游戏进行时
IT' S GAMING
挖掘二线精彩 品味热门流行

“每个月要出这么多新游戏，为什么杂志上都看不到？”；“到处都找不到正在和我玩一样游戏的人，不知道其他人对这个游戏有什么评价。”；“明明是这么热门的游戏，做完一期攻略就看不到了……”；“虽然知道杂志强调的是时效性，但我们也想看看更深入的挖掘和追踪啊。”

众所周知，由于杂志每期的页数有限，再加上种种原因限制，很多优秀的二、三线游戏往往难以露面，而攻略完的热门游戏也很难找到机会在杂志上持续登场，我们真正能展现出来给大家看的内容，远远少于希望展现给读者看的内容，所以在本期我们推出了这个新栏目“游戏进行时”，以大家正在玩的二线游戏和仍未退热的游戏专栏为主，希望在有限的页数中让读者看到更多的游戏内容，感受到相互交流的快乐。

从本期开始连载的专栏有“铁拳通信”和“猎人揭示版”，如果大家有正在玩的近期二线游戏心得或是对热门游戏的深入研究，欢迎来信或发送Email到guide@ucg.com.cn与更多的读者分享。

斯巴达300勇士：光辉进军
在不尽人意中找到差强人意





“300”，一个2007年最MAN的词汇，荣耀、信仰与视死如归的大无畏精神足以让所有男人血脉贲张。在今年情人节首映并席卷票房之后，《斯巴达300勇士》又登陆了PSP平台。事实上，无论我曾多么期待过电影版的《300》，对于其游戏版和任何电影改编游戏一样，并没有抱以太大希望，而且华纳制作游戏和任天堂制作电影一样，都不能成为卖点，所以在看到斯巴达王迈着“轻盈”的步伐，慢慢悠悠砍杀同屏三四个敌人，或是和六个兄弟站成一排，却被三个杂兵往回顶的时候，我并没有觉得有太多的不适应。游戏最大的问题，可能就是没有影片中以一当百那种让人肾上腺素激增的快感，除了突如其来颇有些原作气势的箭雨之外，游戏四五个小时便可通关的流程并没有太多令人惊喜的地方。

当然，有《300》的电子漫画、原画设定、电影预告片、剧照、弗兰克·米勒访谈等大量花絮，让FANS掏腰包也并非难事。而且，因为自己偶然的发现，游戏原本生硬的手感一下子提升了几个档次，那就是“防御取消”：游戏中各种招式的收招动作，都可以用L键的防御来取消，包括对敌人的倒地追加，这样就可以大大缩短硬直时间，安全系数大增。最重要的是主角的攻击动作会更加流畅，操作的技巧性和爽快感也有本质的提升，因此请玩家务必熟练掌握。另外，本作采用的是美式ACT流行的系统，杀敌得分，而得分可以在任何时间强化自己的装备或增加招式，在进程中可获得不同的武器和魔法，十字键对应的就是四种魔法。而部分敌人只能用特定属性的招式或魔法才能杀死，比如有些敌人需要先用长矛破甲，有的要发动魔法BLOOD DRUNK，有的只能用倒地追打杀死，有的要用眩晕属性的攻击才能造成伤害……这为原本比较简单的系统增添了一些变数。如果综合了这些特点，那么对于PSP的动作游戏玩家来说，这倒还是一款值得一玩的作品。





比较奇怪的是，本作只有PSP版本，与当前此类游戏多机种的发展路线有些格格不入，这也算是一个特别之处吧。

注：差强人意是“差不多还可以、还不错”的意思，而很多同学把它当成“不尽人意”来用，这里特别强调一下。



PSP动作游戏《斯巴达300勇士：光辉进军》改编自近期火热上映的史诗巨片《300》，2月27日发售，由华纳娱乐制作发行。

超杰交融
交融，交融，光相交没融合！



作为一款PSP上的中文RPG，本作的质量不敢说比大多数人想像的要好，至少比我想像的好很多。

《超杰交融》是一款非常怪异的RPG。

至少在游戏开始4个小时后，当我发现身边不乏一看就知道是同伴的NPC，而且也亲手操作他们东跑西跑，但主角还是一个人在孤军奋战的时候，就深深地为这个拖拖拉拉的剧情描写所折服——这句话绝对不是贬义。





要说在游戏正式开始之前先分别刻画主角，最后来个大会合，共同迎接大魔王的挑战这种剧情的RPG，也不是没有。但是这个游戏不同，它喜欢先让主角A露个脸，再跳到主角B的章节露个脸，一直露到主角E。然后主角A和主角B因为某种原因见了面，主角B与主角C因为某些任务来到了同样的地方，主角C和主角E发生了一点点小摩擦，浩浩荡荡一大群人在一个渺小的大陆上从东头跑到西头，所有人都混了个脸熟，这才觉得时机已经成熟，玩家对主角们的了解已经很深了，让主角们找到个理由走到一起共同奋战，而这个时候，游戏已经进入了就快结束的阶段。



在游戏进行到6个小时之后，面对着仍然一个人孤军奋战的状况，我终于忍不住爬起来看了看游戏的制作群，一看之下果真恍然大悟。

原来游戏的剧本是山崎修写的呀，山崎修写过什么？他写过《街》、《弟切草》和《妖精战士3、4》的剧本，最喜欢的就是所谓的连锁系统——一个人的所作所为会在无意间对其他人造成影响，世界就在这些影响中前进（不好意思，我太文学了-_-!）。总之就是光描写一个人的生活没什么意思，一定要在几个人的生活之间穿来插去才觉得过瘾，不过如剧本所愿，这些相交的过程也确实让人觉得很过瘾，如果让我来评价，从前期来看，这个剧本优秀的不像是一个中文RPG，我说的仅指剧本。



题外话 在游戏进行到7个多小时之后，我终于发现了这个剧本的精髓所在。一张地图可以让几个主角都走一次，正着走不够，还能反着走一遍！这是多么资源回收再利用的一件事啊。



RPG惊现《潜龙谍影》场景！

龙珠Z 遥远的悟空传说

作为"《龙珠》"家族的最新作，这是一款NDS上的卡片RPG，可以支持四人联机对战，300张卡片可供选择。



《掌机王SP》软饼干

重拾逝去的记忆



不知道是否有人还记得FC上曾经存在过的那四款龙珠卡片游戏。虽然以现在的眼光来看，这或许是想要华丽的战斗画面，又限于那可怜的机能而被迫采用的一种游戏类型。但至少在那个时候，我都是以神作的眼光来看待这个系列的。可惜的是，自从FC退了位，"龙珠游戏=格斗"仿佛已经成了一种下意识的思维定式。正当那些五花八门的卡片逐渐在我的记忆中淡去的时候，本作如幽灵般地诞生了。先抛开"有爱"两字不谈，因为它和前作有太多细节上的相似了。说它是复刻版吧，重新绘制的卡片和几经修饰的故事情节又能让你感觉不到那种"古老"的气氛存在。试着作为一名全新的玩家来看待这款游戏，首先拖沓的节奏就够让人拍案开骂的了。也是，"龙珠系列"本身图的就是一个爽快，习惯了"电光石火"般的速度感，一下子还真的回不过神来。简简单单一个初期的蛇道剧情，居然要玩上二十来分钟才能过关。当你看到选择画面的全部关卡完成度只前进了小小的3%，还只是一个人。"Oh!My God!"我可受不了了！再说说系统吧，卡片战斗固然有新鲜感，但靠"运气"而不是"实力"战斗，总会让人有些提不起劲。卡片组合系统倒是挺有意思，但放在今天，这个创意都快被用得泛滥了。





最后，我们可以通过一个小小的测试来确定你是否适合这款游戏：

1、你是龙珠系列的忠实的FANS吗？2、你能忍受长时间无聊的战斗吗？3、你不在乎一个已经看过无数遍的剧情吗？4、你喜欢收藏原画和卡片吗？5、你玩过前作吗？

如果这5个问题中有3个回答是否定的，那你可以直接无视这款游戏；如果只有1～2个答案是否定的，这是一个值得尝试的小品游戏；如果所有的答案都是肯定的，恭喜你同学，我们改天一起去买正版收藏吧。

PES中文解说版立功了！





《WE》(欧版名为《PES》)也就是《世界足球 胜利十一人》，这款世界上最好的足球游戏每当有新作发售，汉化补丁总是会在最短的时间内公布，而其中由完全实况推出的中文解说补丁最受玩家肯定。



"点球！点球！点球！……在这一刻他不是一个人在战斗，他不是一个人！"当你听到这段撕心裂肺的喊声时不要以为哪个疯子在看去年那场因为黄健翔的解说而经典的比赛重播。火云听到这段解说后寻声而去发现Gouki与多边形坐在编辑部的大电视前笑得前仰后合，他们两人手中的手柄以及电视中的画面证实原来他们正在对战《PES6》。Gouki回过身乐着说道："太逗了，王涛的解说还是那么搞笑！"

事实上这个由完全实况推出的中文解说补丁已经公布了一段时间了，不过由于时间的关系编辑部的"实况帮"已经有很长时间没有对战实况了，直到最近此补丁才得以在编辑部现身。本次中文解说版依旧保持了较高的专业水准，王涛幽默的调侃时不时会让你会心一笑，"这一球居然射中了角旗，听说射门的队员是斜视！"如果不是多边形及时拉住Gouki，他当时真的会笑得溜到椅子下面。

虽然这个以《PES6》制作的补丁还存在一些小bug，但是我们还是要感谢那些参与汉化的每一位人员，因为你们的热情与努力带给了国内的实况迷更过的欢乐，解除了语言隔阂的完全中文化的实况让我们在游戏时更加有带入感。希望《WE11》的中文解说版会有更多的惊喜等着我们！（看看我们的Gouki到时会不会乐得滑到桌子下面）



经典比赛的全新体验！

铁拳通信

第一回

铁拳最强角色论

"铁拳通信"借此方宝地正式开张，每次都会为"铁拳众"提供一些有趣的信息。通信第一回先讲一下很多玩家都向我问起的"角色性能排位"，由于《铁拳5 暗之复苏》角色众多，事实上这一点至今尚无定论。以下所列角色是多位海外高手评定的S级或A+级的角色，他们认为《铁拳》最强角色应该就在这些人物中产生。这些观点并不代表我个人的立场(为什么布莱恩不算在内呢？)，由于版面关系，也只能简单说一下入选理由，仅供各角色的使用者参考。



坚实派

史蒂夫



左拳起始的很多招式快得惊人，几乎只有下点拳才能进行反击。各种架构间的衔接也很隐蔽，压制力在全角色中至少也是前三位。↘LP+RP在中远距离战中用于确认对手的破绽时性能极佳。虽然攻击手段丰富，但没有墙壁时就会事倍功半，这算是史蒂夫的一个缺点。

冯威



有跌钗、苍蛇落袭等容易蹭血的下段技，有可以长时间延迟出招的连环腿狙击对手的反击，更有狱寸靠、扑面掌、侧腹腿等性能颇佳的反击技，这些丰富的手段可以让对手如坐针毡。冯威很难一口气对对手造成很大的伤害，是他的弱点之一。

三岛家

三岛平八



风神拳和鬼神拳的安定性高，并具有刚掌波和无双连拳这样发生快伤害高的招式，使平八的反击性能在全角色中数一数二。平八的下段技相对薄弱，但瓦割的压制性能和壁边的强力追打在一定程度上弥补了这一点。

三岛一八



具有COUNTER时威力强劲的忌怨拳，有攻击力大、命中有利、克制横移动的下段技腿碎，有站立途中LP RP这样发生仅12帧的强力浮空技用于反击，再加上风神步的变化，除了风神拳易被左横移破解，角色性能相当优秀。

恶魔仁



拥有风神拳、追突和奈落这打击技中的三神器，外加简单暴血的连续技和发生10帧的高威力指令投，使其成为本作中的暴力角色。只是因为恶魔仁的拳判定比较短，所以更依赖于行云流水的风神步操作，需要更为刻苦的练习才能发挥其威力。

怪力组

严龙



相扑的↘RP具有令人惊异的浮空效果和判定，除了死守中段的对手外，以这招为中心的战法总能起到意想不到的效果。对有利帧数完美的利用在墙边时能够发挥强大的功效。弱点方面，严龙的基本技出招比较慢，缺乏防御反击的手段。

杰克5



↘RP有着夸张的攻击距离，可以封杀很多对手中距离的攻击。5帧投↗LP+RP异常强力，下段技↙LP动作突然，很难防御。只是对于可以确定反击↘RP的角色相比较难对付，角色性能之间的差异对杰克的胜率会有较大影响。

爆弹系

朱莉娅



发生为8帧的连拳大缠崩捶在COUNTER后可打下一半体力，不负"爆弹"之名。一些派生技可以在被对手防御后减少被反击的可能。在墙边，虎身肘和一些下段二择十分凶险，而且虎身肘具有攻防一体的性能，上、中、投三择穿插的打法十分强力。对手拆投的成功率左右着朱莉娅的胜率。

安娜



中段和下段都有空中连技的起始技，连技简单，下血稳定，因此在二择方面凶险强力。而且在墙边也有暴血的连续技，指令投首以也可以对靠墙的敌人造成压力。近战中，↘LP起手的各种派生有很强的牵制作用，只是对横向判定比较弱。没有墙壁时，安娜的火力会锐减。

雷武龙



两大浮空技升流脚和绞龙掌的距离优秀，后扫燕舞的二择也很强力。在近战时，背身下扫打和5帧技的倒落肘都能打破对手死硬的防御。墙壁连技的高威力让雷武龙也跻身于"爆弹"角色之列。寝构的变化也使他的防御面高人一等。雷武龙招式性能很难把握，是个很难练好的角色。

怪物猎人P2 官方更新揭示板

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd

作为目前PSP上最火爆的游戏，《怪物猎人 携带版2nd》的官方网站每周都会更新全新的任务供玩家下载体验，下载任务的方法和初期的特典内容在之前的两期杂志已经为大家进行了详细的介绍，在这里就不再赘述了。从本期开始，这个全新的版块将为所有骁勇善战的猎人们一一介绍所有官方更新的Event任务，另类的武器、搞笑的服装都必须通过这些任务才能获得哟。

3月2日更新

ファミ通 桃毛兽连续狩猎

Hint 玩家必须装备"铳枪"才能接受这个任务，对于从未使用此武器的玩家，战斗的操作还是需要一定时间来适应，只要掌握按×键原地后跳，和在防御的同时按下△和○发动"龙击炮"的技巧就能轻松搞定敌人，消灭2头桃毛兽王后出现"支给品"，将其中的"ネコタクチケット"放入红色箱子即可过关，奖励物品中的"ファミ通チケット"可以制造"ファミ通Tシャツ"和"ファミ通汉布"的套装以及双剑"双铁扇[ガバス]"。



3月9日更新

アメザリ钓り大会

Hint 将5条黄金鱼放入红色箱子即可过关，垂钓的最佳场所为1区里的池塘，如果池塘中没有"黄金鱼"可以迅速切换地图到5区再返回，直到它出现为止，不过这样就要求玩家携带足够的"クーラードリンク"，奖励物品中的"アメザリの甲壳"用于制造"アメザリ套装"（共5件），穿齐一套会发动"钓り名人"和"烧き名人"的技能。



3月16日更新

シュレイドの传说

Hint 在这里玩家将面对实力不俗的ミラボレアス（黑龙），由于其攻击力和攻击范围都相当大，所以没有娴熟的技巧不建议进行近身作战，尤其是当其飞到空中后，下降时尾巴也是有攻击判定的，一但被击中其必定会追加喷火攻击，角色立即阵亡。比较稳妥的方法是使用具备龙属性的远程武器进攻，胜利后可以剥取到黑龙的相关素材，其中"黑龙の眼"必须破坏依次破坏它的左角和眼睛才会在奖励物品中出现。



3月23日更新

云霞の如く

Hint 此任务最大的特色就是能够看到比玩家还大的巨型蚊子，在体积增大的同时，它们的体力也比以往提高了不少，在某个区域发现目标后一定要消灭到不再刷新敌人才可离开，总共消灭50只后任务结束。奖励物品中昆虫的素材很多，尤其是"カンタロスの头"可是制作"防音珠"的必须材料。



3月30日更新

电击祭 2nd!

Hint 大家千万不要小看两只迷你白电龙的实力，由于其体型较小，平时威胁不大的甩尾攻击现在却变得异常凶狠，消灭它们后必定会得到白电龙的最小金冠评价。任务奖励中的"デンゲキチケット"可以制造《电击》杂志吉祥物造型的锤子ポリタン，属于纯欣赏的武器。



连技地狱 史上最强弟子兼一篇



做为Capcom推出的格斗游戏，《兼一》是一款3D画面2D玩法的"2.5D FTG"，有着《私立公平学园》和SNK《KOF 最强冲击》的影子。尽管游戏整体素质一般，在动漫改编游戏中也算不得什么大作，但制作方在系统上的尝试还是值得肯定的，注重浮空的连续技组合方式很有些3D格斗的味道。以下是我在"动"气槽状态下研究的一些连续技，组合原则是"在3级气槽下，先以基本连续技将对手打浮空，在处于无法追打的情况下按R1爆气，再接普通技→必杀技→超杀"。如以消耗1级气槽的×键破防起始，那么基本连续技部分就一定要能够再次蓄起气槽，以便能够爆气。当然，本作的连续技不止这些，连技的研究会让这款游戏的耐玩度大大提高。

兼一
×>△>→□□>□□□>↓↘→□>R1>□□□>↓↙←△>R2

美羽
←□□△>□□□□□>R1>□□□□>↓↘→□>R2

武田一基
①□□□>↓↘→△△>□□□>↓↘→△△>□□□>↓↙←□>R1>△△>↓↙←□>R2
②×>△△>↓↙←△>□□□>↓↘→△△>□□□>↓↙←□>R1>□□□>R2

宇喜田
□□□>R1>□□>R2

バルキリー
□□□>↓↙←□>□□□>↓↙←□>R1>□□□>↓↙←□>R2

ハーミット
①□□□>↓↘→□>□□□>↓↘→□三次>R1>→□□>↓↘→△(1HIT)>R2
②×>↓↘→□三次>□□□>↓↘→□>R1>→□□>↓↘→△(1HIT)>R2

ジークフリート
×□□>↑△△>R1>□□>R2

トール
↓△>↓↘→△>R1>↓△>↓↘→△>R2

フレイヤ
□□>↓↙←□>□□>↓↙←□>□□>↓↙←□>R1>□□>↓↙←□>R2

ロキ
(5雷状态)□□□>↓↘→□>R1>□□□>↓↙←□>□□□>↓↘→□>R2

バーサーカー
×>△>□□□>↓↘→□>□□□>↓↘→□>R1>□□□>↓↙←□>R2

各角色的超杀表演性大都比较强，也有十分恶搞的场面，值得一看！

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！
投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

金刚 X360 美版

原名 Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie

作弊模式

在标题画面(即有PLAY、OPTIONS、EXTRAS选项的画面)下，按住LB+RB+LT+RT不放，依次输入↓、↑、Y、X、↓、↓、Y、Y，再松开LB+RB+LT+RT，就会出现作弊模式。然后输入以下密码，就可以获得对应的效果

KKst0ry	全关卡
KK 999 mun	弹数999
KKmuseum	EXTRAS要素全开
8wonder	上帝模式
KKcapone	获得机枪
KKtigun	获得左轮
KKsn1per	获得狙击枪
lance 1nf	无限长矛
GrosBras	一击必杀

X360"成就犯"必玩之作！

幽灵行动：尖峰战士2 X360 美版

原名 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Quick Mission Mode的隐藏武器

在创建一个新战役时输入GRAW2QUICKFAMAS作为名字，就可以在Quick Mission Mode中使用FAMAS。

隐藏头部装备

当你的机器硬盘中有《分裂细胞 双重特工》或《彩虹六号：维加斯》的记录时，会各追加两套头部装备。

本作的武器设定极为考究，很适合军事迷研究。



宝贝万岁 X360 全版本

原名 Viva Pinata

投稿人：北大路五月

隐藏密码

创建一个新的花园，命名为chewnicorn或Bullseye时，会各增加5个新附件。

初期赚钱法

在游戏初期，宝贝尚未完全进驻的时候，到便利商店去买毒藤蔓的种子。因为毒藤蔓种子的售价很便宜，而且成长时期很短，最后种子还会一分为三，1个就值100元！用此法赚大钱很容易，有了钱就好办多了。但要注意的是成长中的毒藤蔓是会扣钱的。

同样有用的密码还有goobaa、Kittyfloss，不过没有在中文版中试过哦。

为《幽灵骑士》说两句公道话



于今年2月13日推出的一款动作游戏，那时都快过年了，可能没有几个人会太过分关注这款电影改编作品。本作普遍评价低下。



根据美国漫画改编，由著名影星尼古拉斯·凯奇主演的电影《幽灵骑士》相信各位玩家都有所耳闻，即使对该片不感冒，但幽灵骑士和他的摩托车相信一定会令你过目难忘。随着电影的上映，按照惯例由电影改编的游戏也接踵而至。当然，这种改编游戏被痞得一钱不值也成为了惯例，《幽灵骑士》也没有逃过这个厄运。当游戏推出后我不抱什么希望的浏览了一下海外各大游戏网站，没有想到《幽灵骑士》的评分低得可笑，可以说是垃圾级别，奇怪的是读者的评分都还不算太低。

在《战神Ⅱ》发售的前几天实在憋得难受，听说《幽灵骑士》很多方面抄袭了《战神》，那我也只好先拿它过一下干瘾。确实，当我把《幽灵骑士》玩了5分钟就感觉到这款游戏就是东抄《战神》西抄《鬼泣3》，比如血槽样式、升级方式、以及《战神》经典的QTE系统等都被《幽灵骑士》照搬了进来，有天去游戏店，一个柜台小妹还告诉我："这里有一个抄《战神》的游戏……"，这说明《幽灵骑士》抄得还是比较有水平的。平心而论，与许多美版动作游戏相比《幽灵骑士》在操作手感方面还是做得不错的，随着游戏的进行玩家能够得到许多很酷的招式，比如主角发动一个大招时口中大喊："Shotgun!"确实比较震撼。这个游戏强的地方还在于我头一次看到主角的血槽比BOSS还要长，全面升级后的主角简直强得过分了，游戏也是越玩越简单。对了，游戏中每隔一关会有专门的驾驶摩托车战斗，设计得还算不错，某些地方具有一定的挑战。



▲驾驶摩托车关卡为整个游戏添色不少。



■主角可发动两套魔法，其威力之大绝对秒杀一切杂兵。

连我自己都不敢相信，那天不知不觉中居然将这个恶评如潮的《幽灵骑士》通关了，整个游戏的流程很短，随便玩玩不会给人带来无法忍受的感觉，至少在我看来《幽灵骑士》比大多数电影改编游戏要强得多，所以借此机会在这里为《幽灵骑士》说两句公道话。



▲我没有说错吧，主角的血槽不比BOSS的短啊，这还是没有升满的情况。

暴风雨漂移拉力

《The 暴风雨漂移拉力》是"SIMPLE DS系列"的第13款游戏，这是一个专门以简单游戏就能获得乐趣为卖点的游戏系列，也是一个经常会冒出各种奇思妙想的系列……至少本作就是如此。



《游戏城寨》兰姆



奔驰NEW SLV-CLASS系列跑车曾经有过这样一部广告：

荒漠，跑车。一金发碧眼的胡茬猛男镇定自若的驾驶着SLK-CLASS在荒漠中驰骋。霎时间，浓密的乌云以遮天之势从西南方翻滚而来。转眼就要将SLK-CLASS吞噬与黑暗之中，臂眼猛男挑瞒一下，换档加速，猛打方向，开始展开Z字型规避（此处明显是在炫耀车子的性能），顿时尘土飞扬。



虽然这广告有点夸张，和用来形容这款《暴风雨漂移拉力》却相当贴切。与其他的赛车游戏追求的速度感不同，《暴风雨漂移拉力》就是这样一款与天进行抗争的赛车游戏，恶劣的天气决战，龙卷、雪崩、狂风等自然灾害将是玩家面临的最大挑战。而这写恶劣的天气都需要玩家在开始前在路段上设置，然后再开始游戏。而在比赛中这些天气将考验车手们的实际应对能力，特别要注意的是这些障碍不仅仅是针对对手而设置，玩家也将置身其中。如果自身能力不济，那么这些恶劣的天气不但不会给对手带来影响，反而会成为自己通向终点的绊脚石。就好比自己在路上挖了个坑，到时候千万别把自己给陷了进去。

这款游戏采用了较为怪异的俯视角来进行游戏，画面不算精美，但也要素丰富，山涧、荒漠，大自然中真实的场景在游戏中都得到了再现，且场景内的物品大都不是摆设，如果不慎超出赛道则有可能坠入悬崖车毁人亡的危险。手感方面，比起其他赛车游戏，操作相当简单，而"漂移"则只需要按下R键即可华丽的将车头贴着边沿滑过，比起《山脊赛车》的漂移还要简单，但过于灵活的操作反而使车辆难以控制，在穿越障碍时容易失控。



总体而言，这是一款没事找事偷着乐的赛车游戏，所追求的不是赛车比赛中的速度感，而是和恶劣天气作对的成就感。

与天斗，其乐无穷！

多罗电视台



PS3与巨无霸汉堡

多罗电视台每日为您播报

"多罗电视台"是PS3网络免费下载的小游戏，以新闻播报的形式介绍各种事件，在这里多罗猫和它的伙伴们吐糟搞怪大行其道。除了游戏业界新闻外，还经常收录各种人文知识与小常识。"多罗电视台"更重要的一点是它坚持每天更新，目前已经开播超过140期。



3月23日，对于欧洲、澳大利亚等地的玩家来说是个盼望已久的日子，因为在这一天，令人朝思暮想的欧版PS3终于正式发售了。当然，对于我们来说以上这些"令人兴奋"的消息不过只是个新闻，真正能够引起话题的除了原本公布的"30款首发游戏"究竟缩水只剩下几款外，欧版PS3高达599欧元的价格更是人们谈论的重点。

多罗电视台在欧版首发的当日同样对这一敏感问题表示了关注，而为了给出合理的解释，特别引出了巨无霸指数（Big Mac index）。巨无霸指数最早是由《经济学人》于1986年9月首次提出的购买力评价理论，这一理论认为汇率应该调整到等同于不同两个国家相同商品和服务价格之比的水平上。具体到实际比较中就是在巨无霸汉堡的成本保持一致的前提下，一个巨无霸在中国要卖10.5元人民币，而在美国的平均价格是3.10美元，这样算来，1美元的实际购买力等同于3.39人民币。

让我们回到欧版PS3的599欧元售价上来，如果按照巨无霸指数的理论对日本、法国、爱尔兰、意大利以及美国PS3售价进行对比，从能够购买同一种商品——可口可乐（注）的数量来看，欧版PS3的599欧元或是说6175人民币定价还是比较合理的。当然，这只是一个带着诸多限制的理论性比较，毕竟并没有考虑各个国家、地区的进口税、当地税收、商业竞争力等大量要素，我们姑且就将之看作是官方一种调侃的解释吧。





国家	售价	巨无霸指数
日本	开放价格（54,579日元～64,980日元）	208～248听
法国	599欧元	201听
爱尔兰	599欧元	236听
意大利	599欧元	258听
美国	599美元	193听

*以上数据统计来自"多罗电视台"

注：《经济学人》1986年9月提出巨无霸指数之后，在2004年1月又推出了"Tall Latte index"（中杯鲜奶咖啡指数），计算原理一样，只是将巨无霸换成了星巴克咖啡。而在1997年，该报出版了一份"可口可乐地图"，用每个国家的人均可乐饮用量作为比较国与国间的财富的指数，而之后的"巨无霸指数"也就都以可口可乐作为标准参照物了。



Kingdom Hearts Re:Chain of Memories

Re:チェイン オブ メモリーズ

文 火云　美编 anubis

“《王国之心》系列”是Square Enix与迪士尼将两家公司旗下知名卡通与游戏角色串烧在一起所构成的动作RPG游戏，在全世界范围内都受到了玩家的一致好评。时隔一年之久，《王国之心II 最终混合版+》也如约而至，本次的最终混合版并不是单纯的一款作品，而是将《王国之心II 最终混合版》与GBA版《王国之心 记忆之链》的重制版捆绑在一起同时发售。其中，《王国之心 记忆之链重制版》是GBA版《王国之心 记忆之链》的重制版，由于平台的转移，本作不仅仅是简单的移植，从画面、剧情到系统都可谓全面进化，全3D的画面、更为丰富的剧情、独特的战斗系统，将带你重新回到忘却之城体验《王国之心II》之前所发生的故事。本次我们将为大家带来《王国之心 记忆之链重制版》的攻略，下期再为您奉上《最终混合版》的研究。

王国之心II 最终混合版+		Square Enix	A·RPG
PS2	キングダムハーツII ファイナルミックス+		日版
	2007年3月29日	1人	7980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

战斗的基本法则

这里我们将为大家介绍战斗的中一些基本知识。在战斗中的攻击、魔法、特技、道具都需要通过使用卡片来完成，每一张卡片上都标有0～9中的数字(数字对卡片的威力及性能并无影响)，根据战况用L1与R1选择合适的卡片后按“○”键就可以发动你选择卡片的效果。才能使战局向对我方有利的方向发展。战斗中按Select可以将卡片组切换到敌人卡组，一场战斗中敌人卡有使用回数限制。

锁定目标

攻击时索拉会自动锁定距离自己最近的敌人，经常会攻击不到想要攻击的敌人，这时只需按R2键即可锁定一个敌人对其攻击，游戏的视点也会一直锁定在同一个目标身上。在BOSS战中按R2键锁定BOSS，可以在一定程度上解决因为视角而看不到BOSS攻击动作的问题。不过在锁定的情况下视点有时会因为你的跑位转动得比较剧烈，可能会使部分人产生眩晕的感觉，不习惯的玩家还是采用右摇杆手动调整视角比较稳妥。



走为上策

战斗中靠近版面的边缘画面中会出现一条逃跑槽，将逃跑槽涨满即可逃出此场战斗，但如果在逃跑的途中离开边缘地带或被敌人攻击逃跑就会被中断。选择附近没有敌人的区域逃跑的成功率会比被敌人包围时要高得多。注意，BOSS战与事件强制战斗的场合不能逃跑。

翻滚回避



按“□”键索拉会作出向行进方向翻滚的动作，翻滚的过程有无敌时间，可以用来回避敌人的进攻，如果使用的时机得当，翻滚可以回避绝大多数的进攻。

基本操作

操作列表	
十字键	卡片快捷操作
左摇杆	控制角色移动
右摇杆	旋转视角
L1	战斗中选择卡片
R1	战斗中选择卡片
R2	锁定目标
△	进行储卡
○	使用卡片／攻击／确定
×	跳跃／取消
□	翻滚
Strat	暂停／调出菜单
Select	战斗中切换卡片类型／快速切换出地图



▲虽然战斗中以使用卡片为主，但本作的动作性与爽快感丝毫不输给普通的动作游戏。

战斗技巧进阶

卡片破坏

战斗中如果一方使用卡片时这张卡片就会出现在画面下方中间位置，如果此时另一方使用卡片点数大于这张的卡片就可强制破坏对方的这次行动的卡片(Card Break)并取消对方的攻击或行动，两方卡片点数一样则双方的行动都被取消。卡片被破坏的一方会出现短暂的硬直，利用这个时间可以给予对手连续的打击。在自己的卡片组中安放越多大点数的卡片对战斗也就越有利，卡片破坏到游戏中后期将成为对付BOSS的主要手段。



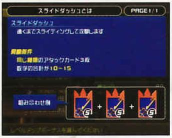
Check

在先出卡的情况下，数字为0的卡片能够被任何点数的卡片破坏，但是如果在对手出卡之后再使用0卡，就可以取消对手的任何攻击。在1对1时看清对手的出牌再使用0卡要比在乱战中使用0卡的安全系数高得多，在后期的BOSS战前一定要保证身上装有至少一张0卡。

©Disney Enterprises,Inc.Developed by Square Enix/Jupiter Touchstone Pictures

储卡技

在战斗中，按“△”键可以将手中的卡片储存至画面的上方（最大可储存三张），这些卡片的数字将会被累计起来（Card Stock）。再次按“L1＋R1”即可使用储存的卡片，被储存卡片的行动速度是通常单个使用卡片速度的两倍，行动取消时也将按照几张卡片点数的合计判定。通过不同的卡片类型以及数字的组合还可以发动各种具有特殊效果的“储卡技”，储卡技需要通过升级或在宝箱中获得。熟记几个实用的储卡技组合，无论在杂鱼战还是BOSS战中储卡技都将发挥巨大的作用。排在第一位的卡片不能够进行补充。但需要注意的是，储卡技可以被0卡或点数更大储卡破坏，在BOSS战中使用时需注意BOSS的0卡所在的位置。



卡片补充

战斗中可以随时补充用过的卡片，将卡片调到红色的空卡位置一直按住“○”键将空卡蓄满即可将手中的卡片恢复至战斗开始前的状态（闪卡不能恢复）。但是补充一次后再次进行补充的时间就会加长，而且补充时索拉不能移动。如何合理分配手中的卡片，不盲目出卡从而减少补充卡片的次数也是考验玩家技术的标准。

使用储卡技之后排在第一位的卡片在进行卡片补充时不能恢复，也就意味着这场战斗你将不能够再次使用这张卡片，所以在使用储卡技时注意不要将重要的卡片放在第一位。储卡技虽然威力强劲，但在战斗中尤其是BOSS战也不要滥用，否则战斗后期会出现没有卡片用的尴尬局面。



门卡效果列表

卡片名称	卡片效果
静じゃくなる暗	房间内与战斗中敌人出现的数量减少
ひしめく暗	房间内与战斗中敌人出现的数量增加
ちからなき暗	战斗中敌人卡片的数字－2
おおいなる暗	战斗中敌人卡片的数字＋2
眠りの暗	房间内的敌人全部进入睡眠状态
せきりくる暗	敌人的移动速度加快
プレミアルーム	战斗后出现选择闪卡的几率增加
ホワイトルーム	房间内的敌人变为白蘑菇
ブラックルーム	房间内的敌人变为黑蘑菇
底知れぬ暗	房间内没有光亮，并出现大量敌人
ルーレットルーム	战斗中得到R卡的几率提升，战斗后可选择卡片
武力へのめざめ	战斗中自身攻击卡的数字＋2
魔力へのめざめ	战斗中自身魔法卡与召唤卡的数字＋2
炼金へのめざめ	战斗中自身物品卡的数字＋2
めぐりあいの地	战斗开始即可获得同伴卡
ていたいの	敌人的移动速度降低
ダメージアップルーム	先制进入战斗时，给予第一批敌人的伤害加倍
スタンプラスルーム	地图中攻击到敌人，进入战斗后敌人全体处于昏厥状态
やすらぎの宝	房间内出现宝箱，没有敌人
守られし宝	房间内出现宝箱，有敌人把守
いつわりの宝	迷惑的宝箱，房间内的三个宝箱只有一个是真的
一时の休息	房间内出现记忆点
交じり合うの世界	房间的效果随机
モーグリルーム	房间内出现莫古利商店
ランダムジョーカー	除剧情门卡外的万能门卡
はじまりのキーガード	剧情门卡，揭开序幕的钥匙
みちびきのキーガード	剧情门卡，指引道路的钥匙
真实へのキーガード	剧情门卡，通向真实的钥匙
未知なる宝のキーガード	开放特殊房间必须的门卡，房间宝箱内有一定几率获得珍贵卡片

迷宫房间创造



游戏中每个世界的迷宫都是由数个房间所组成，从一个房间到达另一个房间的惟一途径就是要使用你手中的卡片打开房间中各个方向的门。靠近门后根据提示按“△”键就可以进入房间创造画面，房间的创造需要玩家给出相应的卡片，只有拿出符合数字以及颜色要求的卡片才能够创建出新的房间（0可以代替任何个位的数字）。比如要求为“n↑”，那么我们就需要拿出数字大于n的卡片；“n↓”我们则需要拿出数字小于n的卡片；“n＝”就只能拿出等于这个数字的卡片了；而当“n”大于9时代表我们需要将几张组合起来才行。

玩家选择出的卡片效果将影响到创造出来的房间，我们可以根据需要来选择下一个房间的类型，如果想练级就创造出的敌人多的房间，需要记录那就使用“一时の休息”吧。当然，创造出的房间并不是永远固定的，我们可以随时返回门口按“△”键来改变房间的属性。



▲万能卡在游戏中获得几率不高，应尽量留在创造隐藏宝物的房间使用。

寻找记忆之旅

注：2F～6F，7F～10F中的世界可以由玩家自由选择，层数越高本层世界的难度越高，玩家可以根据自己的喜好在多个世界中进行选择。

轮回镇 TraverseTown

在追逐神秘黑衣人的过程中，索拉三人面前出现了一座十分诡异的城堡。踏入城堡后，神秘的黑衣人随之出现在三人的身后，当唐老鸭举起手中的魔杖时发现，在这个城堡中他们无法使用自己的力量。而黑衣人似乎也并没有什么恶意，并告诉他们这里是“忘却之城”，在这里可他们以找到他们心中最重要的人。“利库，难道利库在这个城堡中吗？”一心想要找到利库与米老鼠的索拉三人走进了这个城堡。“这里有你最重要的东西，但是作为代价，你要失去一些其他的东西……”

一进入轮回镇索拉等人就遇到了斯考尔（利昂），虽然索拉等人名字脱口而出，但斯考尔却怎么也想不起面前“初次见面”的这三人曾与自己并肩作战。随后出现的尤菲也是同样的状况，不过似乎爱莉丝能够为他们解答这些问题。在找到了爱莉丝之后，她说他们实际上都是存在于索拉的记忆之中，索拉的记忆影响着在这个世界中的人的记忆，这条街也是由索拉的记忆所创造出来的。



! Check Point

▲游戏最初系统会有非常体贴的教学。地图中的敌人都是可见的，利用场景的箱子或按“○”可以将敌人击昏，在先制状态下进入战斗后敌人的初始状态为昏厥，所以多多利用先制可令战斗轻松不少。



索拉 SORA

闪卡醒目 战斗中我们经常会获得一些闪着金光的卡片，这些卡片所占用的CP值比普通同样卡片占用的CP值要小的多，不过在战斗中使用后无法再次补充。

BOSS 装甲怪 Guard Armor

使用通向真实的钥匙打开最上方的房间后会遇到游戏的第一个BOSS。装甲怪的移动与攻击速度都非常慢，它的跳跃压击在地上引起的冲击波可以利用跳跃轻松回避，旋转攻击只需离他远一点即可。战斗中出现的米老鼠卡可以将BOSS麻痹一段时间，使用之前最好保证手中持有足够的攻击卡，以免错过机会。集中某个部位攻击，把BOSS的手脚部件破坏掉后他就基本没有什么威胁了。



BOSS 阿克塞尔 Axel

初次与阿克塞尔的交战十分简单，虽然他会使用瞬移窜来窜去，但真正有威胁的攻击也就只有储值后的火墙特技攻击，看准时机翻滚回避或直接使用卡片储值取消掉他的攻击都可以。在他补充卡片时或停下来时冲上去猛攻。阿克塞尔的攻击多为火属性，使用冰属性魔法攻击对其比较有效。在战斗之前应该多多给索拉装备些高点数的冰属性魔法卡片，可以等待阿克塞尔出招后直接破坏他的卡片并对其进行还击。



BOSS 贾方 Jafar

魔人化的贾方的本体是无敌的，所以攻击他本身并不起作用，只有去打抓着神灯在空中飞来飞去的乌鸦才有用。周围六块不断浮动的平台比较讨厌，常常会因为视角的问题找不到那只乌鸦。贾方会不断发出攻击骚扰索拉，投石与近身攻击靠岩石之间的落差就可以回避掉，火焰射线有跟踪效果，一旦被打中就会形成连续的攻击，所以看准他的卡片数字及时取消他的攻击才会比较安全。米老鼠卡的效果是平台升至最高，贾方的攻击这时是打不到索拉的，所以此时一定不要放过乌鸦，全力攻击即可。获胜后获得卡片"ジャファー"。



! Check Point

▲对本世界出现的大型无心正面物理攻击无效，解决掉他们的有效方法是使用魔法攻击或绕到他们背后连续物理攻击。

▲使用阿拉丁的同伴卡攻击到敌人后会掉落出大量的莫古利点，如果想从莫古利商店换到好卡不妨在这里多刷些点数。

阿格拉巴 Agrabah

就在黑衣人准备对索拉等人发动攻击的时候，一名叫阿克塞尔的红发黑衣人出现在了众人的面前，经过了阿克塞尔的"考验"后，他在临走前留下了世界卡片。索拉刚进入阿格拉巴就见到了被大量无心包围着的阿拉丁，危机时刻索拉、果菲、唐老鸭三人决定上前帮助阿拉丁，面对着越来越多的无心，阿拉丁只得唤出神灯精灵帮助众人。在使用了第二个愿望救出了被无心围困的茉莉公主后，神灯却被邪恶的大臣贾方偷走并利用神灯的力量抢走了公主。在索拉等人的鼓励之下，阿拉丁重拾信心。众人找到贾方后突然出现的阿拉丁用计迫使贾方用去了自己的第二个愿望，但贾方又利用最后一个愿望将自己变成魔人。阿拉丁击败了魔人化的贾方并救回了公主，他最后也放弃了成为王子的机会，履行自己的诺言用最后一个愿望使精灵重新恢复了自由。



奥林匹斯斗技场 Olympus Coliseum



随着忘却之城层数的增加，索拉们的记忆也正在逐渐消失，就连吉米尼的记录本也都成了白纸，究竟应不应该在这个城中为了最重要的记忆继续探索，索拉的心中也慢慢产生了疑惑。唐老鸭与果菲为了安慰索拉，问他在变成无心的时候有没有忘记朋友，就算失去所有记忆也永远不会忘记朋友的索拉又重新振作了起来。

奥林匹斯斗技场正在举行"生存杯"挑战赛，索拉等人准备参加比赛。克服了各种挑战后莫格拉终于允许索拉参加决赛，他将与海格力斯争夺比赛的冠军，而这时克劳德出现成为了第三名竞争者。比赛的中途，克劳德告诉索拉他是为了寻回记忆而受雇于冥王哈迪斯来击败海格力斯。索拉拼尽全力也没能阻止克劳德，虽然最后海格力斯击败了克劳德，但自己也受了伤。此时蓄谋已久的哈迪斯出现准备除掉海格里斯，在索拉的帮助下终于击退了哈迪斯，意识到被骗的克劳德在临走之前也送给了索拉一张自己的卡片。

! Check Point

▲在这个世界时战斗中的敌人数量较多，在创建房间时应多多利用对战斗有利的门卡。



BOSS 克劳德 cloud

克劳德的攻击力很高，并且大多数攻击都是连击，储值后的超究武神霸斩对索拉有很大的威胁，此招非常难躲，如果取消不掉就应先回避等他攻击完毕后的硬直时间再去打他，回避时注意等到他飞到近身准备挥刀时再翻滚才能确保不被命中。克劳德的HP较少，如果手中的卡片不大，就应该利用储卡技组合出一些攻击高的特技，抓住机会迅速结束战斗才是明智之举。克劳德应该是游戏前期比较难对付的BOSS之一，在对付他时千万不要轻易出击，否则一旦被他将你的卡片破坏，随之而来的就是一套连击。





BOSS 哈迪斯 Hades

哈迪斯的攻击方式以火焰魔法为主，储卡技有火球攻击与双手旋转火焰喷射两种，双手旋转火焰喷射要跟着火焰旋转的方向跑才不会被烧到，大火球攻击比较难回避，手中如果有点数为0的卡片可以用在这里取消他的攻击。与哈迪斯保持一定距离围着他转，等待他出点数较小的卡时立刻取消他的进攻上前给他几下，他补充卡时的硬直也是不错的进攻机会。

不可思议之国 Wonder Land



正在索拉、果菲与唐老鸭不断向忘却之城上方前进的时候，阿克塞尔正与一名黑衣金发女子交谈。两个人似乎都对索拉有着极大的兴趣，通常人的心被黑暗吞噬后自己的意识也就不复存在，而索拉在虚空城中的遭遇也正是吸引黑衣人们关注的原因。“在成为了无心之后他仍然有着自己的意识，索拉的心里到底隐藏着些什么？调查这些原因就是我们机构存在的意义。”阿克塞尔对那名叫做拉克茜努的金发女子说道。

索拉拿出怀中凯丽送给自己的饰品，也许在他的记忆中这里珍藏着最珍贵的回忆。忽然，他面前浮现出凯丽的影子逐渐地模糊起来，渐渐影子变为了另外一个人，一位似乎他从来都没有见过的白衣女孩，但在索拉的心目中这位女孩却又那么熟悉，索拉的记忆开始变得模糊起来。

一进门就撞见了拿着怀表急匆匆赶路的兔子，兔子不知所谓地喊着些什么赶不上审判、脑袋不保的胡话就跑开了。跟着兔子来到来到审判现场，发现艾丽斯正在接受审判，红心女王一口咬定是艾丽斯偷走了她的记忆，并要判艾丽斯为死刑，情急之下索拉冲上前与女王理论，并承认自己就是凶手，艾丽斯趁着索拉与纸牌兵缠斗之时顺利地逃过了追捕。找到逃脱的艾丽斯的时候，众人发现女王已经在那里等候多时了，清除了真正的罪魁祸首后女王再次失忆，艾丽斯骗女王说是女王自己派她与索拉来清除无心的，从而最终化解了危机。

BOSS 杂耍小丑 Trickmaster

BOSS的体形虽然巨大，但是攻击方式很少，只有近身攻击、跟踪火球与震地攻击三种，而且没有储卡技。近身攻击与跟踪火球都可以使用翻滚轻松回避，震地攻击只需跳起即可。由于BOSS的弱点很高，所以只有站在中央的桌子上才可以连续攻击到它，桌子被毁坏后使用米老鼠卡就可以令桌子重新出现，Boos受到连续两次攻击后会进入昏厥状态并掉出大量的回复球。胜利后获得卡片“トリックマスター”。



凯丽 KAIRI

! Check Point

▲房间中被藤条所缠绕的门需要攻击房间内另一处的牵牛花一样的植物才可以打开。

▲敌兵中的喇叭兵的卡片比较大，经常会在索拉出小点数的卡片时取消我们的攻击，在战斗中最好优先将他们干掉。

▲与纸牌兵交战时要注意他们中斧头兵的攻击力很高，不过他们卡片的点数并不高，注意及时取消斧头兵的攻击就不会有太大问题。胜利后获得卡片“トランプ兵”。

! Check Point

▲最后一场战斗需要在限定的时间内持续杀死无心使右上方的鲸鱼忍耐槽涨满。没有连续杀死无心的话忍耐槽就会不断地回落，以普通攻击的速度是很难在限定时间内攒满忍耐槽的，所以就要使用一些发动时间短，攻击范围广的特技，比如果菲的旋转攻击等。



BOSS 寄生牢笼 Parasite Cage

本次战斗的难点并不在BOSS身上，因为他的攻击基本没有什么威胁，地形的不利才是重点之处。掉进毒沼之中不但会扣除HP，还会造成很短的硬直时间，踩在不断转动的荷叶上才能避免中毒，但要注意如果停留在同一片荷叶上的时间过长，荷叶就会消失。使用远距离的魔法攻击BOSS会比较安全，火属性魔法对该BOSS有特效。BOSS受到连续攻击会有一段比较长的时间不能行动，所以尽量使用大点数的卡开始攻击，等待BOSS昏厥时再用小点卡追击比较划算。米老鼠卡的作用是在一定时间内时毒沼消失，这段时期可以对其猛攻。胜利后获得卡片“パラサイトケイジ”。

鲸鱼之腹 Monstro

索拉仍然在努力回想自己脑海中出现的陌生女孩，渐渐的索拉记起当时除了他、利库与凯丽之外，还有另外一名童年玩伴，但现在却连她的名字也记不得了。

在鲸鱼的肚子里吉米尼见到了许久未见的匹诺曹，这个家伙似乎还没有改掉说谎的毛病。找到匹诺曹的爷爷后，得知他为了寻找失踪的匹诺曹出海时被吸到了鲸鱼肚子之中，此时匹诺曹却又不见了。众人再次找到匹诺曹，他说自己四处探索是为了寻宝，但长长的鼻子立刻出卖了他。匹诺曹不得不说出事情的真相，原来他是为了寻找回家的出口，早日带爷爷离开这里。可这时，鲸鱼里的寄生虫抓住了匹诺曹。在索拉等人的帮助下，匹诺曹才得以脱离险境。寄生牢笼逃出来的匹诺曹想到了从鲸鱼肚子里出去的方法，索拉等人与无心的一场大战令鲸鱼忍受不了疼痛，最终匹诺曹与爷爷得以逃出。



万圣节镇 Holloween Town

索拉依然记不起那位白衣女孩的名字，只记得这名女孩非常喜欢画画，而且索拉与利库曾经为了让她为他们画像而有过争吵。但在索拉的记忆中这位女孩在他们很小的时候不知道什么原因突然离开了海岛。

刚刚进入镇子索拉等人就受到了杰克的“热烈欢迎”，在击退了大量出现的无心后，索拉才明白原来这就是杰克所说的镇子中发生的异状。与杰克一同来到冯克斯汀博士的研究所，冯克斯汀博士正在研究能让人恢复“真实的记忆”的药水，不巧的是药水被萨丽拿走了。在萨丽准备将药水交给杰克的时候，巫奇抢走了药水。喝下药水的巫奇居然显得十分痛苦，显然博士这次的研究称不上成功，但博士认为这不是因为药水的失败，而是真实的记忆往往让人十分痛苦而已。

! Check Point

▲与GBA版不同的是，进入万圣节镇后索拉等人会换上《王国之心Ⅱ》中万圣节镇中的服装，而且战斗中果菲与唐老鸭的卡片造型也会随之改变。

▲万圣节镇的地形落差比较大，房间的出口有时会比较难找，在跳跃断头台时要注意落下的镰刀。



▲这套万圣节的服装也是游戏里惟一的一套换装，不过建模似乎用的还是PS2上的那一套。

莫古利商店 每个莫古利商店第一次都会随机送给玩家5枚攻击卡片。在莫古利商店中玩家可以通过消费莫古利点数来换取各种战斗用卡片，莫古利点数可以通过战斗或攻击房间中的各种物品得到（红色圆球）。

BOSS 巫奇 Oogie Boogie

比较简单的一场战斗，开始时由于巫奇被铁栏隔开，所以并不能直接攻击到他，等他扔骰子出来(卡点数为7)时，取消他的攻击后再在骰子消失之前攻击骰子就可以从中获得米老鼠卡，米老鼠卡的作用为一段时间内铁栏消失，BOSS进入晕厥状态。但是如果没有及时破坏那么巫奇就会发动攻击。如果手中有几张大于7的卡片BOSS几乎没有出手的机会。胜利后获得卡片"ブギー"。



BOSS 拉克茜努 Larxene

拉克茜努的属性是雷属性，所以尽量不要对其使用附加雷属性的卡片。拉克茜努的攻击方式非常丰富，而且大多数都不好回避，不过她的出招速度比较慢，看清她出的卡后迅速切换卡片可以取消掉她大多数的攻击。将拉克茜努的HP打至1/3左右后，她会疯狂的发动进攻，还会发动连续追打的储卡技，在她出现在索拉身边的一瞬间使用翻滚就可以回避她的进攻。



亚特兰提卡 Atlantica

在拉克茜努"热心"的帮助下，索拉终于想起那位白衣女孩的名字——奈米妮，而她正是索拉要在这里寻找的最重要的东西。索拉想起奈米妮的名字后拉克茜努像是完成了任务似的丢给索拉一张世界卡片后消失的无影无踪。

正当索拉等人在讨论他们为什么在海底也能呼吸的时候，小美人鱼艾丽尔拿着一个黄金色的三叉戟慌张地游了过了，并恳求他们不要对别人说看到过自己。焦头烂额的弗兰达口中说的那个丢失的海神戟，令索拉想到了刚刚遇到的艾丽尔，为了弄清是不是她偷了海神戟，索拉决定调查一番。在找到艾丽尔后，发现她是为了弗兰达的安危而拿走了海神戟。原来幕后凶手是窥视海洋王位的女巫阿苏拉。索拉等人击败了阿苏拉，使海洋重新恢复了平静。

! Check Point

▲攻击房间中的贝壳可以获得大量的莫古利球与回复球，贝壳受惊喷出的水压还可以使周围的敌人进入眩晕状态，如果看到贝壳不妨好好利用一下。

▲攻击房间中的时钟可以使附近的敌人静止。





BOSS 阿苏拉 Ursula

一场难得的轻松战斗，阿苏拉的攻击频率非常低，攻击的速度也很缓慢，我们有足够的时间选择合适的卡片取消她的攻击。攻击阿苏拉的脸部才能对她造成有效伤害，不过大部分时间我们是攻击不到她的脸的，不断攻击她的四个触手有很高的几率获得米老鼠卡，使用米老鼠卡后阿苏拉那张肥脸就会跌落在平台上任由我们攻击，记得在使用米老鼠卡之前要保证手中有足够多的攻击卡。胜利后获得卡片"アースラ"。

BOSS 利库 Riku

与利库第一次交手的难度并不高，他只会使用普通攻击，如果手中有大点数的卡片可以轻松取消他的大部分攻击。利库的攻击附加眩晕效果，不过眩晕后他攻击的命中率并不高。利库的HP在1/3以下后他的攻击频率会加快很多，并会使用卡片点数+1的敌人卡，补充卡片会变得很困难，所以与他对战的后期应当格外小心。



BOSS 虎克 Hook

铁钩船长的攻击力很高，主要的攻击方式大体分为近身攻击与扔炸弹两种，炸弹攻击离他远一点或者使用刚习得的空中滑行的特技都可以回避。虎克的储卡技为站在船头向甲板扔会爆炸的木桶，只需站在甲板的最远端即可回避，如果此时虎克跳下来还会把自己炸到，可以趁机攻击两下，但是虎克濒死时放出的木桶并不会马上爆炸，需要注意。虎克的两种敌人卡一种是卡片的点数随机，这时没有十足的把握最好不要轻易出卡；另一种就把他手中的所有卡片点数都变成0就比较赖皮了，我们只有与他保持一定距离等待他将所有的卡片出完后补充卡片的时机再上前进攻。胜利后获得卡片"フック"。



▲摇摆的船身会在一定程度上影响视点。

BOSS 利库 Riku

利库除了新增了储卡技外，与上次交手并没有什么区别，他跳跃时的硬直时间可以多加利用，储卡技最后一下攻击的雷电扩散可以向利库的方向滚动或用空中滑行来躲避，沿用以前的打法并注意回避他的储卡技战胜他问题不是很大。

无忧岛 Neverland

终于再次见到那个熟悉到不能再熟悉的身影，面对着索拉的问候利库的态度非常冷淡，"奈米妮根本不想见到你，问你自己的记忆吧，你很清楚为什么奈米妮会从岛上消失……"利库似乎被无心所控制，索拉下定决心一定要在这里把奈米妮与利库救出来。

这一次索拉发现自己正身处船舱之中，在摇荡的船舱之中索拉跟着小精灵找到了小飞侠彼得·潘，这个莽撞的家伙差点将索拉他们当作海盗。原来彼得·潘的朋友温蒂被虎克船长抓走并关在了这个船中，在小精灵汀克贝儿与索拉的帮助之下小飞侠打败虎克船长救出了温蒂。但是得救的温蒂最终还是想回到伦敦，彼得·潘担心长大后的温蒂会将自己忘记，但温蒂相信只会沉睡，它必然会因为某些事情而苏醒，最重要的记忆是永远也绝对不会消失的。

! Check Point

▲本世界得到的新技能为空中滑行，跳起时再次按住"×"键即可飞行很长一段时间。滑行技能在战斗中同样能够使用，可以用来回避一些地面攻击。

▲攻击船舱中的喇叭能够将附近的敌人震晕。



虚空城 Hollow Bastion

终于再次找到了利库，索拉担心利库再待在这个城堡中会失去他们在岛上的所有回忆。“我只在这里守护奈米妮，除此之外我什么都不管。”利库冷酷的回绝了索拉一同去救奈米妮出城的请求，“你总是这样践踏我的心！”显然索拉已经忘记了他和利库之间的一些事情。

这次来到的是美女与野兽的世界，贝儿对野兽态度的突然转变让野兽接受不了这个残酷的事实，但他决定无论贝儿怎么对他，他都要将贝儿带出这个城堡。原来贝儿被女巫囚禁在这个虚空城中就是为了获得野兽对贝儿的爱心所蕴藏的力量，愤怒的野兽与众人一同打败了女巫使用黑暗魔法召唤出的黑龙，贝儿与野兽这对相爱的恋人最终走在了一起。



BOSS 梅尔菲森特龙 Dragon Maleficent

这条巨大的黑龙只有攻击它的头才有效，但是只会在场地中央原地旋转，并不会移动，而且此BOSS不会储卡技，他所有的攻击都非常容易取消。大范围的火焰吐息只需快速躲在它身体的背面即可毫发无伤，震地攻击时另一侧的远端也是安全地带，取消它的攻击有很高的几率获得米老鼠卡。使用米老鼠卡后可以站在移动的平台上对其猛攻。虽然黑龙的攻击很好回避与取消，但也不要掉以轻心，大范围的火焰攻击如果不及时回避还是会给我们带来连续的伤害。胜利后获得卡片“マレフィセントドラゴン”。

! Check Point

▲房间中的升降机要攻击开关才可以启动。发射眩晕魔法的晶石会使索拉进入混乱状态，应先把其破坏。

▲拿着盾牌的无心正面可以防御任何物理与魔法攻击，对付他应该利用他转身慢的弱点绕到其身后攻击。



! Check Point

▲没有战斗的一个世界，需要带领着维尼走过森林并找到它的伙伴们。途中会遇到各种小游戏，通过小游戏可以获得不同的奖励。

▲Veggie Panic(野菜パニック)：将不断滚下来的野菜进行分类，包心菜分到左边、南瓜分到右边。“□”为向左打、“○”为向右打，中途维尼走到路中央时需要使用“△”把键刃扔出去打走维尼身前的野菜以免维尼被砸到。完成游戏后习得储卡技“凶斩り・改”。

▲Balloon Glider(バルーングライダ)：控制着气球不断向上方漂浮，按住“×”可以使气球上升，中途要注意如果撞到蜜蜂或树干就会失去一个气球，失去所有气球即任务失败。完成游戏后习得储卡技“ファイガースト”。

▲Tigger's Jump-A-Thon(ティガーとジャンプ)：跳跳虎会在“×”、“○”、“□”、“△”四个木桩上跳来跳去，只需控制索拉重复跳跳虎所跳的木桩的顺序即可。完成游戏后习得储卡技“パラダイススタンプ”。

▲Whirlwind Plunge(ブーさん空中落下)：很简单的小游戏，只需控制方向躲避不断飞来的障碍物即可，按“□”键可以做出翻滚动作，被障碍物撞到后要靠近维尼按“△”抓住它。

▲Bumble-Rumble(ハチたいじ)：游戏的目的为保护维尼不被蜜蜂群骚扰，画面左上方的槽代表维尼的体力，使用蜂蜜罐卡可以为维尼回复体力。驱赶一定数量的蜜蜂群即可完成任务。

百亩森林 100 Acre Wood

BOSS 维克森 Vexen

维克森手中的盾牌可以防御住来自正面的物理攻击，利用翻滚回避的时应尽量多向维克森的背面翻滚，这样可以回避完毕后立即进入战斗，想正面攻击到维克森最简便的方法就是取消他的攻击或使用魔法(冰属性魔法会为其回复HP)。维克森的两种储卡技分别为冰结魔法与冰柱追击，冰结魔法要在听到维克森说话后的一瞬间翻滚才可以回避，冰柱追击只需向冰柱的反方向绕着场地转圈就能躲过，如果回避不掉就使用0点卡取消进攻吧。胜利后习得储卡技“フリーズ”。

居然屡次败给索拉，这次行动的计划者维克森一回来就受到了阿克塞尔与拉克茜努的冷嘲热讽。本就憋着一肚子火的维克森刚要发作，一位名叫玛鲁夏的黑衣人出现在了众人的面前，他向众人宣布现在由他接管负责奈米妮与这座城堡，并命令维克森亲手将索拉除掉。





安塞姆 ANSEM

黄昏镇 Twilight Town

维克森在与索拉的交战中显然留了一手，战斗后他将一张世界卡片丢给了索拉，并告诉索拉这是由他内心封印着的里之记忆所作成的卡片，如果想了解事件的真相就去那个世界去寻找。“那个家伙的脑袋被门挤了吗？让索拉知道‘里世界’的事情不就糟了吗？”维克森违反命令的行为让城堡中的另外三人坐立不安，玛鲁夏准备让阿克塞尔前去清理门户。

在小镇中一所别墅的门外索拉找到了维克森，维克森告诉了索拉事情的真相，这个小镇是由索拉的里之记忆所创造出来的，在他心的里侧有着这样一个地方的回忆，如果索拉舍去了自己的这段回忆他就等于舍去了自己的心。



! Check Point

▲黄昏镇的房间数很少，也只有一个剧情门，不过这里敌人实力比较强。使用莫古利商店可以换得不少好卡片，攻击房间中的物品也有很大的几率得到高点数卡片。

BOSS 维克森 Vexen

本次的维克森要强上不少。不仅攻击力有所增加，攻击频率也加快了不少，储卡技为大范围的冰剑攻击不想中招就使用0卡破坏吧。在他正面的时候不要轻易发动攻击，因为一旦攻击被他的盾牌格挡就会出现很大的硬直。火属性的攻击对其有特效，战斗之前不妨多装备一些火魔法卡片。



快捷卡片设定 在卡片设定菜单(ショートカット)下我们可以为战斗中经常需要使用的卡片进行快捷键设定，被设定好的卡片在战斗中只需按十字键“↓”就可以立即切换至这张卡片。

命运之岛 Destiny Island

再次被索拉击败的维克森在突然出现的阿克塞尔的一个响指后消失在了索拉的面前，机关除掉他的原因就是因为他让索拉知道了太多的东西。忘却之城中利库与索拉同时从怀中拿出了那个在自己记忆中最为重要的护符，为什么自己会与利库拥有着一模一样的一段回忆？为什么在来这座城堡自己之前自己将奈米妮的事情忘的一干二净，而现在她却这么清晰出现在自己的回忆之中？越来越迷惘的索拉下定决心要找出事情的真相。

“现在能够救他的也只有你了。”忘却之城中阿克塞尔对孤独的坐在房间中的奈米妮说道，“趁着玛鲁夏不在，好好的干一场吧！”阿克塞尔究竟是敌是友，现在的奈米妮也顾不得那么多了，她只想帮助索拉。

在奈米妮的帮助之下索拉的记忆终于开始回复正常，怀中的护符也变回了最初的形态。随着拉克茜努的出场，真相也随之大白。原来索拉心中所有关于奈米妮的记忆以及面前的这个疯狂的利库都是罪魁祸首玛鲁夏逼奈米妮制造的虚假回忆，玛鲁夏企图利用奈米妮的力量控制索拉最后掌握整个机关。“但是，我与奈米妮做过约定。不管是真的还是假的，只要是在我心中，我就会保护她。”



▲命运之岛依然可以见到《FFX》中幼年化的一些角色。



! Check Point

▲在这个世界中又会与利库交两次手手，除了攻击力提升外与前两次基本没有什么区别。新的储卡技威力较大，被命中可不是闹着玩的，所以手中要随时有一张0卡留着取消他的这个储卡技。耐心等待利库出小点数卡的破绽立刻使用大点数卡取消他的攻击再还击的防守反击战略，才有可能取得胜利。战斗胜利后获得卡片“リク”。

▲岛上开启隐藏宝物房间的条件非常苛刻，不过里边可以获得的卡片绝对会让你感到物有所值。

BOSS 黑暗侧影 Darkside

攻击速度慢、没有储卡技、HP少是这个大家伙的致命伤，虽然它手中的卡片点数都在8点左右，但是对于战斗到现在的我们应该不难破坏。他将手插入地中召唤无心的招数不要取消，因为把它召唤出的无心干掉之后可以得到米老鼠卡，使用米老鼠卡后场地的中央会升起几个巨大的石块，踩着石块上去可以直接攻击到BOSS的头部。战斗胜利后获得卡片“ダークサイド”。

BOSS 拉克茜努 Larxene

此次的拉克茜努比之前交战那次要强很多，移动速度更快，尤其是新储卡技的攻击范围非常广，躲不开的话还是准备好0卡取消吧。拉克茜努对特殊攻击的防御力很低，如果能够组合出克劳德的超究武神霸斩，可以一次给予她非常大的伤害。

忘却之城 Castle Obvilion

击败了阿克塞尔后，索拉三人现在只剩下了最后的敌人——玛鲁夏。玛鲁夏为了得到键刃的力量要求奈米妮将索拉的记忆消除，而奈米妮却不想再伤害索拉，违抗了玛鲁夏的命令。假利库的突然出现给众人赢得了喘息的机会，在利库的帮助下众人合力击败了强大的玛鲁夏。

“只要记起一段回忆，跟它相关的记忆就会复苏，直到到最终想起各种各样的事来。每个人心中的记忆都是相互连接着的，而记忆的碎片就像锁一样连接着人的心。我的力量并不是让记忆消失，而是解开连接记忆的锁，或是修好它……所以大家的记忆是不会消失的。”无论能不能记起回忆，它都一直在你的心中——在没有你的世界里，你出现在我梦中。





BOSS 阿克塞尔 Axel

最后的一次战斗中，耐心才是关键，阿克塞尔的攻击非常疯狂，普通攻击卡片的五连击都能给索拉造成威胁，他手中的卡片点数也都基本在8左右，所以如果贸然进攻一定会吃亏。等待他开始使用储卡技时快速使用0卡取消他的进攻，然后利用他硬直的时间抓住机会猛攻是个不错的办法。由于阿克塞尔的攻势很猛，消耗卡片的速度也很快，我们还可以耐心地等他补充卡片时使用高攻击力储卡技重创他。战斗胜利后获得卡片“アクセル”。



BOSS 玛鲁夏 Marluxia

第一形态：人形的玛鲁夏与刚才的阿克塞尔相比还是比较好对付，他攻击的频率不是很高，看准时机使用攻击卡取消他的攻击即可继续追击。两种储卡技分别为镰刀的大范围攻击和花瓣攻击，当他发动镰刀攻击时躲的远一些就不会被打到，花瓣攻击比较麻烦，看准时机翻滚吧。如果不慎中了他的旋风攻击身体，浮在空中时一定要尽快取消攻击，不然会被他的追击砍中。战斗胜利后获得卡片“マールーシャ”。



第二形态：变大后的玛鲁夏反而简单了许多，要打掉他身体左右两把镰刀后才能够攻击到他的实体。BOSS的卡片点数不大，而且不会使用储卡技，所有攻击都可以轻易的将其破坏，放心的使用大点数攻击卡猛攻吧。由于此形态下玛鲁夏手中没有0卡，如果我们使用储卡技他是没有办法破坏的，多多组合出些高攻击力的特技可以很快的结束战斗。

第三形态：玛鲁夏会不停地释放各种储卡技。其中“死亡の宣告”如果在倒计时之前没有按照提示将卡片全部破坏就会Game Over；“虚无への旋风”会将索拉手中所有的卡片打落在地上，被命中后应抓紧时间回收掉落的卡片。相比之下BOSS的普通攻击就比较废了，超长的准备时间使我们可以从容地将其破坏。

利库篇

使用索拉通关后，再次在标题画面选择New Game就会出现利库篇的选项。利库篇的流程与索拉基本一致，只不过他是从12F向下进行游戏，中途会遇到几个索拉篇所没有出现的新BOSS。

不同的升级系统

利库的战斗方式与索拉略有不同，利库手中的战斗卡片并不能随意调配，而是在进入每个世界前自动分配获得，所以利库并没有CP值的设定。在升级之后的点数分配利库篇与索拉篇也有些不同，利库篇的三个选项分别为提升HP最大值、提升AP(攻击力)最大值、提升DP最大值。



不同的战斗系统

利库虽然没有魔法卡片与召唤卡片，但是却拥有索拉所没有的变身系统(Dモード)以及BC系统(Break Count)。无须等待时间的超快补充卡片速度也算是利库的一大优势之处。

剧情进行至遇到安塞姆后利库就可以在战斗中使用变身，战斗中当画面左上方的DP槽涨满之际(破坏敌人的卡片即可累积DP槽)利库就会自动变身为无心的状态，在Dモード发动的状态下利库技能的威力将会得到提升，追加二段跳，并可以使用更多的储卡技。Dモード发动后被敌人卡片取消受到伤害DP(DP最大值可通过升级后提升)就会减少，当DP值为0后利库重新变回正常状态。



▲BC系统的加入让已经很简单的利库篇流程变得更为简单。

本作新加入的战斗系统，如果利库与敌人所出的卡片点数一样，按照提示按"△"键即可进入Break Count模式，在限定的时间内破坏掉一定数量不断出现的卡片即可向对方发动威力巨大的特技，破坏失败利库则会进入很长时间的硬直状态。

BOSS 雷克塞斯 Lexaeus

雷克塞斯看起来攻击力又高HP又多，其实打起来非常简单。他使用单张卡片时抓住机会出与他同样点数的卡片发动BC，由于此战系统给我们分配的卡片点数都不是很小，所以发动BC后只需快速按○即可给予雷克塞斯重击。不必着急进攻，与他保持一定距离一边回避一边看准机会就使用大点数卡片破坏他的卡片，等耗到攒满DP槽的那一刻也就是雷克塞斯的死期，变身后连续发动储卡技猛攻，不出几个回合即可获得胜利。

BOSS 杰克西昂 Zexion

PS2版新追加的一场BOSS战，杰克西昂的势力还是很强劲的，他使用的武器为魔法书。他的攻击卡片的点数较大，而且攻击都附加吸收我方的卡片的效果，所以战斗中经常会出现卡片不够用的状况，想要拿回被吸走的卡片只有等待他分身后将周围四个浮在空中的书破坏掉，不过此时也正是攻击他的最好时机，因为这个状态下杰克西昂手中的卡片点数都很小，如果手中剩余的卡片还很多就不必急于去破坏魔法书。储卡技"ダークブレイク"发动需要的点数较少，连刺六下的威力也不俗，将手中小点数的卡片都使用在这里才不会浪费。杰克西昂的漩涡攻击只需不停地向场地边缘冲刺就不会被攻击到。



BOSS 安塞姆 Ansem

安塞姆的几种储卡技的攻击力都非常高，如果HP不够高很容易被他的储卡技秒杀，战斗时他还会使用使我们看不到储卡的过程的卡片，建议战斗前将0卡设在快捷键之上，看到他使用储卡技立刻切换到0卡的位置将其取消。其实本场战斗利库手中有不少9点的卡片排在后面，多多利用这些高点数的卡片破坏安塞姆的小卡来积攒DP槽，变身之后也不要急于使用储卡技，否则会被他轻易取消掉，他的普通攻击破绽较大，取消之后在他硬直时再使用储卡技成功率才会比较高。站在远处等待安塞姆出卡的防守反击战术会比一味猛攻要奏效的多，这场战斗的关键就是把握住任何可以发动BC的机会。

敌人卡效果列表

卡片名称	回数限制	卡片效果
シャドウ	2次卡片补充	所持卡片的数字全部增加1
ソルジャー	3次卡片补充	通常攻击的连击数增加1
ラージボディ	1次卡片补充	正面的物理攻击完全无效化
レッドノクターン	1次卡片补充	火属性卡片攻击威力增加
ブルーラプソディ	1次卡片补充	冰属性卡片攻击威力增加
イエローオペラ	1次卡片补充	雷属性卡片攻击威力增加
グリーンレクイエム	1次卡片补充	回复系卡片威力增加
パワーワイルド	1次卡片补充	所持卡片中1～9的数字逆转
エアソルジャー	3次卡片补充	移动中可进行卡片补充
エアパイレーツ	3次卡片补充	使用道具卡时不会被敌人破坏卡片
アクアダンク	1次卡片补充	没有卡片时自动补充卡片
ウィザード	1次卡片补充	魔法卡威力增加，不能使用召唤卡
ガーゴイル	1次卡片补充	不容易被敌人攻击到
バウンシーワイルド	1次卡片补充	对敌人落下的物品的吸引力增加
バンディット	1次卡片补充	连击时的威力增加
ネオシャドウ	1次卡片补充	全体敌人毒状态
ファットバンディット	2次卡片补充	在敌人背后攻击时，伤害增加
トルネードステップ	1次卡片补充	补充卡的数字减少2
ラウドネス	1次卡片补充	召唤卡威力增加，不能使用魔法卡
バレルスパイダー	3次卡片补充	补充卡片时的速度增加
ホワイトマッシュルーム	3次卡片补充	使用同伴卡的过程中HP徐徐回复
ブラックファンガス	随机发动敌我方的敌人卡能力	
クリープブラント	1次卡片补充	使用回复类卡片时不会被破坏卡片
サーチゴースト	1次卡片补充 的奖励减少	使用攻击卡片攻击敌人同时吸收对方的HP，敌人掉落
シーネオン	1次卡片补充	所持卡片的数字随机变化
スクリューダイバー	1次卡片补充	所持卡片的数字全部减少1
ワイバーン	3次卡片补充	补充卡片后补充卡的数字不变
ワイトナイト	3次卡片补充	弹跳力增加
パイレーツ	1次卡片补充	所持卡片的数字全部变为0
ディフェンダー	1次卡片补充	所受物理攻击伤害减少
ダークボール	1次卡片补充	储卡时隐藏卡片点数
ガードアーマー	30次攻击	攻击范围扩大
パラサイトケイジ	1次	强制取消对手敌人卡的效果
トリックマスター	10次	卡片被破坏时，对手卡片的数字减少（减少值为被破坏卡片数字）
ダークサイド	1次	对方使用敌人卡时复制其敌人卡的效果
トランプ兵	30次攻击	攻击卡的攻击速度提升
ハデス	30次攻击	濒死时攻击卡的攻击力提升
ジャファー	20次	攻击卡片不会被对方破坏
リク	5次	使用储卡技后不能补充的卡片也可再次进行补充，受到火、冰、雷、属性攻击伤害减少
ブギー	回复10次	HP少量回复，HP越少回复量越多
アースラ	5次	受到魔法攻击伤害减半
フック	3次	HP大于1时受到致命攻击后，HP剩余量为1
アクセル	10次	受到攻击的硬直时间也可使用卡片，火属性攻击无效，受到冰属性会攻击进入晕厥状态
ヴィクセン	1次	HP为0时自动回复少量HP，冰属性攻击无效，受到火属性会攻击进入晕厥状态
ラクシーヌ	15次	移动速度增加，雷属性攻击无效，受到特殊攻击伤害增加
マレフィセントドラゴン	30次攻击	以降低补充卡片速度为代价提升攻击卡的效果
レクセウス	50次攻击	连击时高几率发动即死攻击，冰属性攻击无效、受到物理伤害减少、受到特殊攻击伤害增加
マールーシャ	3次储卡技	发动储卡技后卡片不会消失，可再次发动，受到火、冰雷、特殊属性攻击伤害减少、受到物理攻击伤害增加
ゼクシオン	50次攻击	攻击时一定几率造成对方混乱，受到火、冰、雷、特殊属性攻击伤害减少
アンセム	10次	储卡时隐藏卡片，受到火、冰、雷属性攻击伤害减少

卡片的解禁

一些特定的卡片需要玩家进入过某个世界或完成某个事件后，才可以在莫古利商店交换得到。比如克劳德需要将哈迪斯击败后才可以换到。

文 晴天 美编 菲菲

二度进化的银河之旅



精美的画面、充足的隐藏要素是2005年所推出的《银河游侠》留给众多玩家的美好印象，但当时由于在迷宫设计上的失误，重复、单调也成为本作的致命伤。现在经过改良并加入全新元素的本作再次呈现在了玩家的面前，新星球、新技能、新道具自然也是玩家再次体验本作最好理由，如果你能抛开以前的固有印象，那么你一定会体验到更多的游戏乐趣。

PS2		
银河游侠 导演剪辑版	SCEJ/LEVEL-5	RPG
ローグギャラクシー ディレクターズカット		日版
2007年3月21日	1人	3800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

基本操作

按键	战斗	非战斗
左摇杆	角色步行/跑动	
右摇杆	转动视角	
十字键	切换攻击目标	移动光标
△	战斗菜单	系统菜单
□	副武器(S)攻击	—
○	主武器(M)攻击	调查/对话
×	跳跃	
R1	防御	系统菜单中切换界面
R2	视角复位	系统菜单中切换角色
R3	远距离查看战斗场景	
L1	接受同伴提出的战斗建议	系统菜单中切换界面
L2	接受同伴提出的战斗建议	系统菜单中切换角色
L3	—	更换操作的角色
SELECT	改变战斗时的俯视角度	显示/隐藏地图
START	游戏暂停	

注：游戏暂停后按下△键可以快速跳过当前的剧情对话；按下□键选择"はい"则返回游戏的标题画面。

翱翔银河的冒险

为了方便玩家查找流程中的相关内容，流程部分全部以记录点划分所有的区域，游戏中所有区域的名称都可以在保存记录时进行查看。对于想完美达成怪物讨伐的玩家，晴天也在新星球的流程部分附上了所有新增的怪物编号及所需讨伐数

Chapter 1 实现儿时的梦想

教会前

一开始会发生强制战斗，胜利后在路口右拐一直向前会发生塞蒙(サイモン)和史蒂夫(スティーブ)参加到防卫战的情节。

Extra 路旁可以进入的民屋在地图上有明显的虚线框进行提示，其中的宝箱中有不少初期的回复道具；利用记录点可以免费回复所有状态的好处，适当地提升一下自己的等级会使之后的战斗轻松许多。

水路附近

前进后不久神秘男子就会离开，并将七星剑デザートシーカー和パトルレコーダー交给了杰斯塔(ジェスター)，之后出现的两名大型敌人，需要使用跳跃攻击其头部才能对其造成有效伤害，胜利后塞蒙和史蒂夫将杰斯塔误认为银河中的最强猎人"沙漠之爪"，并希望和他一起击退袭击城市的怪物。

アイテムショイプ前

沿路向前的高台需要跳跃到上方才能通过，这里出现的サンドトータス(有盾牌标记)需要长按○键使用蓄力攻击破除防御后才能对它造成伤害，在道路的尽头记录后就会迎来游戏的第一场BOSS战。

BOSS サラマンダー八式

一开始逐个击破BOSS四只脚上的护甲，剧情后得到特殊手枪"モノグラフィショット"，装备上它在BOSS的正前方使用□键攻击，命中后会出现浮游平台，利用它们跳到BOSS上方的红色突出物处猛攻即可完全解除BOSS的防御。最后阶段需要攻击BOSS的头部，尽量站在侧面进攻就能回避它的喷火攻击，接下来只要掌握好攻击的节奏，使用R1键及时防御它的甩头攻击，解决它只是时间的问题。



广场

利用记录点的"传送"功能返回教会与拉乌(ラウル)告别，之后在广场南面与商人对话花200元租一头坐骑就将正式展开我们的银河之旅了。

Extra 由于游戏中会在地图上用★号提示剧情触发的地点，所以在之后的流程中不在具体提示前往的地点，玩家可以使用SELECT键调出地图随时查看；坐骑商人对面的宝箱选择第一项解开机关获得イゼリウム。

Chapter 2 修复飞船大作战

操舵室

与副船长见面后，先和操舵的史蒂夫对话，再利用地图右侧的电梯前往下层，最后从下方的出口前往甲板与希沙拉(キサラ)碰面，接着会发生海贼船被袭击的事件，此时玩家只能操作杰斯塔，切忌上前硬拼，先拉开和敌人的距离再使用游戏的自动锁定功能配合□键不断地射击，当画面左上角的能量槽耗尽后，需要等待一定时间重新装弹，反复数次消灭所有的敌人即可。

甲板

由于海贼船的动力装置遭到了破坏，希沙拉和泽古拉姆(ゼグラム)决定和杰斯塔一起在迫降的星球上寻找能够代替动力能源的"炎之实"，从甲板左侧的升降器来到地面，在附近的商人处补充足够的回复道具(解毒药等)后继续沿路前进。

小川沿い

前进途中会遭遇名为"スマイル"的敌人，玩家必须使用跳跃踩在其身上才能破除它的防御。发生被布鲁卡卡族警告的事件后，一直沿路朝地图上方前进会被巨大的石像挡住去路，接着前往地图左下方从菲力欧(フィリオ)处得到力量手套(パワーグローブ)，再次返回石像前的?号处使用它就会出现新的道路。

Extra 某些锁眼处为红色的宝箱中存在名为ミミック的敌人，遭遇后我方的攻击槽会直接归零，一定要使用R1防御后再使用附带属性的攻击快速消灭它，它的攻击力相当高，如果没有足够的回复道具不建议和它进行战斗，玩家务必要注意。

大川沿い

在记录点处的十字路口向左从达力欧(ダリオ)处获得"爆弹"，返回十字路口向上在?号处使用它，在接下来的十字路口向上会遇见为参加昆虫大赛而前来捕虫的少年并得到"采取カゴⅠ"和"育成カゴⅠ"，最后与布鲁卡卡(ブルカカ)村门口的守卫对话后，前往地图右侧的泉水遭遇BOSS战。



Extra 在此处消灭敌人会掉落名为"遺されし巻物"的特殊道具，使用它可以学会本作新增的"バーニングストライク"特技，详情请参阅后面的详细解说。

©2007 Sony Computer Entertainment Inc.

BOSS マッドウーパー

如果我方的等级不足，被BOSS的近身放电命中后极有可能死亡。比较保险的方法是使用□键进行远程攻击，由于其他同伴不受玩家的控制，所以一定要及时回复他们的HP，事先请务必准备足够的回复道具。

泉附近

胜利后玛泽尔(マゼール)加入队伍，之后在道具栏选中它选择"鉴定"可以帮玩家预测所选武器的合成配方(武器的经验必须达到MAX状态)；"合成"则需要选择两个同种类的武器才能进行，这也是游戏中获得强力武器的惟一方法，最后沿路返回布鲁卡卡村。

バーニングストライク(灼热打击)



学习技能

本作新增的技能，当流程发展到第2章后即可学习(之前必须在"ひらめき"中激活该技能的路线)，之后玩家再取得名为"遺されし巻物"的特殊道具就可不断提升技能的等级，最高LV3(初期第一本卷物为固定获得，之后的卷物可以在宝箱或商店中直接购买)。卷物的编号对应不同的技能等级，不同的技能等级则对应发动技能后的攻击次数，最多9次。

特性把握

该技能是对付后期一些需要跳跃或踩踏才能造成有效伤害的敌人的利器，并且发动技能后会强制取消敌人的无敌状态(比如必须使用○键蓄力攻击破防或使用バリアブレイクショット解除敌人的防御罩)，这也是游戏强调战术的另一个方面，如果按照相对死板的方法战斗在本作中绝对是相当不明智的。



使用方法

在战斗中攻击敌人会随机掉落蓝色的能量球，拾取它们就会增加画面左上方的"灼热槽"，右方显示的数字则为发动"灼热打击"后的攻击次数，靠近敌人同时按下R1和□键即可发动技能。此时画面会出现提示按键和不断缩小的标记，当它们重合时按下对应按键可使攻击持续下去，连续按对所有的键会显示"PERFECT"字样。

Chapter 3 星神的真面目

ブラカカ村



来到村庄上方的长老之家了解到村民为了防止意外死亡人数的增加，决定将露露卡的妹妹米莉(ミリ)作为祭品献给星神，入夜后前往"巫女之家"发生剧情，第二天从村庄上方的出口追随露露卡前往"星神的祭坛"。

Extra 村庄中的民屋和灯塔都可以利用梯子爬到上方，会获得不少学习特技的必要物品；长老家中的宝箱中可以获得"大地のカギ"。

祭坛への道

在十字路口向上会看到因事故而坠落的观光船并得到"坏れたフリーズショット"，再返回十字路口向下会在谢力欧(シェリオ)的帮助下修好损坏的"冷冻枪"，接着返回十字路口向左来到瀑布前的？号处依次使用"フリーズショット"和"モノゲラフィショット"就可以利用出现的平台来到瀑布上方遭遇BOSS战。

Extra 在瀑布向上跳跃途中可以从宝箱内获得杰斯塔的服装"ジャングルコート"。21号敌人在BOSS前的记录点出现几率较高，刷怪苦手的玩家不要为此浪费太多的时间。

BOSS インディバイダー

战斗中必须使用フリーズショット将BOSS冻结后才能造成有效伤害，由于BOSS的攻击会附带毒状态，所以一定要准备足够的解毒药，每当BOSS解除冻结后必定会使用大范围的旋转攻击，如果不能及时回避，一定要使用R1防御减轻伤害。将它HP削减到一定程度后会发生剧情，之后如法炮制攻击它就可迎来最后的胜利。



Chapter 4 脱狱大逃亡

ゼラード

进入地图上方的银河公社与其中的MIO对话，本想更新"银河通行证"的众人却被误当成纵火犯抓进了监狱。

Extra 进入银河公社前可以先前往东西两方的商业街，有不少宝箱和装备等待着大家；银河公社入口附近的宝箱选择第三项解开机关获得"遺されし巻物・巻の一"。

ローゼンカスター・プリズン

与两位同伴和后方的囚犯对话后，来到牢房门前会发生脱狱事件，乘坐电梯上楼后一直沿路前进从宝箱中获得"プリズン隔壁キー"，来到地图右侧的？号处使用它就能继续前进。最后在レベル1监狱的宝箱中获得"プリズンEV起动チップ"，接着在电梯前的？号处使用就可使用电梯来到内部经路。



Extra 牢房出门后左转的房间内，右侧的宝箱选择第三项解开机关获得2个"トライリザレクション"。

内部经路

在存放第一章BOSS尸体的房间发生剧情，之后利用电梯来到内部经路A2的尽头与监狱长展开BOSS战。胜利后沿路返回银河公社再次与MIO对话，现在众人必须先抓住控制电脑中心的罪犯才能完成更新手续。



BOSS ローゼンカスター

BOSS攻击力很高，如果没有足够的等级建议不要和其近身肉搏，使用杰斯塔的特技"イリュージョンソード"拉开距离一直猛攻即可获得胜利。

Extra 击败监狱长后传送回内部经路A2可以打开之前无法通过的门，穿过之后的回廊共有两个记录点，千万不要遗漏。

武器合成简化

本作中的武器分为普通和EX两种类型，所谓的EX就是武器名称右上角的字母或符号，追加EX名称的武器只存在能力上的区别，在合成时都视作一种武器。前作中改变武器等级和形态的道具(ハイパークリスタル等)在游戏中也只是单纯地增加武器性能，不影响其他任何方面。查看武器合成的界面(ガマノート)也按照不同的角色进行分类，查询起来比前作要方便许多。





敌人强度修正

前作中只要拥有了强力武器，无论是面对敌人还是BOSS都会显得游刃有余，本作为了突出战斗的策略性将平衡性进行了调整，只有了解敌人的弱点或采用正确的战斗方式才能使战斗更加轻松，毫无策略的一味猛攻，在面对游戏中的任意敌人时都会显得力不从心。

快速累积能量球 使用全体攻击技能很容易从敌人身上打出大量能量球，这样玩家就能更爽快地享受"灼热打击"了，但前提是不能直接将敌人全灭了。(笑)

Chapter 5 银河系的天才黑客

スターシップファクトリー

从利用广场右侧的通道来到イーストサイド尽头的"开发工厂"，进入后不久会发生一场强制战斗，建议先跳出敌人的包围圈，再使用全体攻击的技能就能轻松消灭它们，接着沿路前进来到第1车间。



制造ライン1

利用地图左下角的电梯来到上层，之后先经过空中的多个平台到达另一侧，再在缺口处等待移动的运输架经过，利用跳跃到达对面平台，从宝箱中获得"ファクトリーキー"，在另一侧平台的?号处使用它解除开关，最后在回廊地图的右下角调查红色标记的门进入第2车间。

制造ライン2

如果想获得对面平台的宝箱，经过上方传送带的同时还需注意避开高温金属块，此处和敌人的战斗时也同样要注意同伴的位置，避免他们无故地损失HP。直接从记录点所在的平台跳下去，从右上方离开经过回廊进入第3车间。

制造ライン3

一进入就会发生强制战斗，先使用○键蓄力攻击破除敌人防御后，逐个击破即可，敌人的攻击基本都为连续伤害，如果无法及时防御一定要注意回复。胜利后从地图右下方的门进入新区域，解决再次出现的敌人后，在地图下方两个传送带中心的位置从宝箱中获得"ファクトリーキー"，之后利用左上角的电梯上楼，利用移动平台到达右下角的门前?号处使用，在尽头的控制室遭遇BOSS战。胜利后返回银河公社更新通行证并得到"MIO会员证"，返回海贼船操舵室后丘皮斯(ジュピス)加入。

BOSS ジョニー

战斗开始后将同伴的行动方针设置为"手を出すな"，然后操作任意角色远离BOSS保持防御状态，等待一段时间后会得到"バリアブレイクショット"，装备上它使用□键破除BOSS的防御罩就可以全力猛攻了。将它的HP削减到一定程度会发生变身事件，之后BOSS会增加一招旋转附带燃烧状态的招式，只要注意回复基本上没什么太大的问题。

Extra 完成更新手续后可以在菜单中使用"ファクトリー"(开发工厂)，以后与名字前有黄色球体标记的NPC对话可以得到各种合成配方；与MIO后方的职员对话可以购买"讨伐任务"的情报，建议有足够的实力后再进行挑战。



Chapter 6 探寻传说的石板

ベダン

与海贼船内所有的同伴对话后，再前往甲板与两名船员交谈，返回途中会发生见到船长的剧情，为了让假冒"沙漠之爪"的杰斯塔不至于被父亲遗弃在宇宙，希沙拉争取到了证明杰斯塔实力的机会，之后为了在传说的星球"伊甸"中得到可以称霸全宇宙的财宝，众人在船长的命令下前往新星球了解关于指示伊甸所在的"石板"下落。从甲板左侧的升降器来到地面，一路前进乘坐列车前往市中心。

Extra 此时调查船舵可以自由选择前往的星球，前作在星球间航行需要等待的时间在本作中也取消掉了。

マイナの町



进入不久后会遇到被黑手党追杀的考古学家，之后会发生强制战斗，由于敌人的攻击频率很高，建议使用全体攻击技能快速消灭。胜利后从地图左侧的道路前进会再次遇见寻找父亲的母女二人，最后前往酒吧使迪格(ディーゴ)加入。前往道具店花1500购买"矿山IDカード"，出门后又是一场强制战斗，胜利后返回酒吧会发生纵火事件，接着来到地图右下方的"サウスマイナ站"，乘坐列车前往矿山。

Extra 车站出口处的宝箱选择第三项解开机关得到"ゴンバットマスター"；酒吧左侧角落的宝箱中可以获得"星のカギ"，如果遗漏了可以等到8章以后再回来拿；道具店中的宝箱选择第三项解开机关获得"无线机"。

ロックベルタ矿山

矿山里高低差的地形较多，按照缩略地图寻找道路前进，从第二层开始，大多数敌人都需要跳起攻击头部才能造成有效伤害，如果等级不足或没有足够的回复道具，建议玩家尽量避免战斗，否则很容易功亏一篑，来到最后的大采掘场发生BOSS战。胜利后大石板被敌人趁乱运走，返回酒吧后得知安吉拉正准备离开，前往ノースマイナ站挽留住她，最后众人决定继续追寻大石板的下落。

BOSS 旧式采掘机

玩家必须先破坏机械的左右手才能对主体造成伤害，尽量不要站在它的正前方进攻，利用←→键调整好锁定的目标后在其侧面进攻比较安全，尽量使用"フラッシュエソード"等提升攻击力的特技进行战斗。

BOSS ゲイル

千万不要小看敌人的实力，建议玩家随时保持防御状态，等其连续射击结束后再使用左摇杆配合○键攻击他，因为这一招攻击的判定范围很大，基本上每次都能命中。不要试图使用连招或在其正面进攻，否则必定会被其踢晕后追打致死，随时注意自己的血量及时回复即可。

Extra 大采掘场的宝箱选择第二项解除机关获得"遗されし卷物·卷の二"。

Chapter 7 称霸宇宙的野心

ロザ古代遗迹

传送到"サルギン居住区：广场"从右侧的门离开进入沙漠，之后一直沿路来到遗迹区域，这里的地形不算复杂，一直往地图右下角前进即可，在最后存放大石板的广场会遇到准备解开大石板秘密的社长一行人，待杰斯塔等人的行迹败露后遭遇BOSS战。将它的HP削减到一半会发生剧情，沙漠之爪出现救走了不敌的众人，最后根据大石板上的记载，要打开通往伊甸的道路必须先找到传说中的"三个断片"，之后的三个遗迹玩家可以自由选择前往的先后顺序，流程中的顺序仅供参考。



Extra 在入口附近的商人处可以购买"遗されし卷物·卷の二"；在地图右下方的弧型区域附近可以跳下的房间内获得史蒂夫的服装"リフレクト·アーマー"。

BOSS シード

BOSS的行动速度很快，最烦人的是他会不停地到处跳跃，如果不保持防御状态往往会莫名其妙的受到伤害，比较稳妥的方法是使用全体攻击技能或远程武器猛攻，看见他原地转动剑格档时千万不要靠近，并将同伴的行动方针设置为"手を出すな"，不然很容易会直接全灭，尽量多提升自己的攻击力快速削减他的体力，战斗的难度并不高。



武器界限突破

由于EX概念的引入，本作武器的数量也增加了不少，而且角色装备武器的等级上限也突破了以往的40级。在使用"合成系统"时，如果当前合成出的武器超过角色目前等级5级以上，那么玛泽尔会直接终止合成，而到达5以内后则会提示"合成后的武器目前角色无法装备"，只有玩家选择"はい"确认继续才会得到武器。



武器快速更换 打开战斗菜单可以直接选择"装备"来更换自己的主(メイン)或副(サブ)武器，比起前作频繁地在战斗中从系统菜单中进行更换便捷许多。

Chapter 8 大石板的三个暗号

狮子王遗迹への道

前往ジュライカ星球并传送到ブラカカ村从右上角的出口离开，沿路即可来到遗迹，道路十分漫长，建议提升一定等级后再前进，不然之后的战斗会相当辛苦。

狮子王の城

进入后不久会发生强制战斗，敌人的攻击很高，并且只有跳起攻击头部才能造成有效伤害，先跳出包围圈，然后使用杰斯塔的"イリュージョンソード"技能逐个击破敌人，胜利后一直沿着高层的道路前进就会来到最后的祭坛遭遇BOSS战，胜利后获得"狮子王のピース"。

Extra 完成遗迹后调查船舵会得到新星球アリスティア的情报，这里发生的情节不会影响主线流程，玩家随时可以前往。

BOSS 狂乱の魔女

BOSS的攻击多半会附加各种异常状态，事先务必准备足够的"女神のいやし"和回复道具，由于她会不时地瞬间移动，只有利用地图上的红点才能准确判断她的位置，她的雷魔法威力相当可怕，即使防御住了第一下也会追加"感电"状态，接着就只有让她蹂躏了，对付这招也没有什么好方法，使用复活道具硬撑吧，另外一旦看到她发动火球必须防御，然后迅速解除"混乱"状态才是上策。

グラディウスタワー

前往ゼラード星球从银河公社后方的出口离开即可来到"双子塔"，先来到左侧的塔前会发生因为防护设施而无法进入的情节，之后传送回"スターシップファクトリー：ボカッチョの部屋前"与房间中的博士对话得到"バーストモードスイッチ"，再返回之前的地点使用它就可顺利进入了。进入后会遇见"角王"并得到"角王の剑"，接下来就是漫长的上塔过程了。不过值得大家欣慰的是，前作让无数玩家抓狂的迷宫在本作中进行了很大程度的简化，几乎是一条道路通到底，而且迷宫中也不再需要玩家寻找开门的钥匙，节省了很多时间。来到塔顶遭遇BOSS战，胜利后从右侧的塔底再次前往塔顶，中途在联络桥会再次与影子(シード)进行强制战斗，消耗掉他一定体力后沙漠之爪再次出现解救了众人，最后费尽千辛万苦来到塔顶遭遇BOSS战，胜利后获得"天平のピース"。

BOSS ガーゼル

攻击力不俗的BOSS，建议玩家操作的角色与BOSS拉开距离后，使用枪械等远程武器进行攻击，并根据情况及时回复同伴的HP，尽量不要尝试全体近身猛攻，否则很容易被瞬间全灭。

BOSS シード

之前战斗时的强化版，攻击力和行动速度上有明显地提升，使用远程武器很容易获得主动权，这里也有一个小技巧，如果玩家觉得补充弹药的时间太长，可以在战斗中更换副武器，这样就可以轻松实现一直使用远程攻击。

BOSS ローガン

和之前两个BOSS比起来，它的实力就要逊色许多，多准备点回复道具近身猛攻即可轻松搞定。

シザーキングの遗迹

前往ベダン星球进入マイナの町中心的通道，与守卫发生强制战斗后，众人在神秘少年的帮助下顺利潜入遗迹并得到"ハリーのベル"，往地图右下方前进最后会被激流挡住去路，此时返回最开始潜入遗迹的地点与少年对话，他会帮助众人搭出一座木桥(相信很多玩家都会觉得他的技术十分的诡异)，通过这里后只要一直沿路前进，中途在第二区域会与"影子"发生强制战斗，同样以削减其HP为目的，最后来到遗迹的最深处遭遇BOSS战，胜利后获得"巨蟹のピース"。

BOSS アサルトウォーカー

使用"バリアブレイクショット"破除敌人的防御后战斗就没什么难度了，避开敌人的火力交叉点逐个击破即可。



新星球注目 アリスティア

ラバティオの村

下飞船后从商店右侧的栈桥来到最右边的小屋会发生剧情，原来该星球由于建立了"海洋研究所"使海水受到了严重的污染，甚至来自外星球的军队还妄图强行夺取村中暗藏的宝物，在这个关乎种族存亡的紧要关头，最后经过族人商定，目前解决这个问题惟一的方法就是击退驻守在星球上的军队。从村庄上方的出口离开，使用电梯来到新区域。

编号	敌人名称	讨伐数
201	カルジェリー	30
202	マーズヘッド	25
203	クラッパ	20
204	スカラッパ	20
205	バーム	20
206	ピランガー	20
207	パンサーイール	25
208	アングラー	20
209	ジガーウイング	30
210	コラルピーク	25
211	ダンスペッカー	30
212	ペリンカー	20



ナルバーサ海道

整个区域的地图很大，在中盘的记录点附近会遇见被袭击的村民，上前解救后在终盘的记录点往下治路进入"海洋研究所"遭遇BOSS战，胜利后为了感谢众人的帮助得到赠品"海贼の服"。

Extra 序盘记录点上方道路左侧的宝箱选择第三项解开机关获得"デスペラ・トンファー"。

BOSS ガニメデス改

敌人使用的虽然都是范围攻击，但是靠近它进攻反而很安全，如果不想跳起来攻击它的话，大可以使用"イリュージョンソード"具备的跟踪效果攻击到它。当它体力下降到2/3后会发生村民合力进攻的情节，之后BOSS会新增加远程大炮和冲刺攻击，如果看到它朝自己冲过来一定要防御，不然很容易被一击必杀，寻找机会接近它后像之前一样如法炮制即可。



Chapter 9 打开伊甸之门

操舵室

返回海贼船后不久就得知泽古拉姆偷走了"三个断片"正准备离开，立即赶往甲板发生强制战斗，将他的HP削减到一定程度会发生剧情。正在两人僵持不下之时，泽古拉姆利用杰斯塔攻击的间隙，跳上旁边的飞船扬长而去，现在立即赶往大石板所在之地是阻止他疯狂行为的惟一方法。

ロザ古代遗迹

被利用的泽古拉姆显然并未如愿，随后出现的"影子"也终于摘下了面具后想将他灭口，正在危机之时，杰斯塔一行人终于赶到，混战中"三个断片"与大石板产生了共鸣，而"影子"本想利用这个机会解开"伊甸"所在的秘密，却意外地失败了，恼羞成怒的他由于体内能量的暴走变成了更加强大的怪物。在他的猛攻下，众人的防线终于崩溃，眼看杰斯塔即将成为他的刀下亡魂，隐藏在杰斯塔体内的"星神之力"再次化解了危机，最后在"星神之力"的帮助下，"伊甸"所在的秘密终于被解开，一座巨大的地下遗迹出现在了众人面前。

BOSS シード

一开始因为只有泽古拉姆一人，所以应以躲闪为主，等到杰斯塔和希沙拉加入后就可以展开反攻。战斗一段时间后场景中会出现三个平台，此时千万不要恋战，操作杰斯塔移动到三个平台附近按下〇键将它们归位就会触发"影子"变身事件。

BOSS ビーストシード

敌人的冲刺攻击威力不俗，并且还会不时地使用雷属性攻击，比较稳妥的方法是操作一名角色吸引它的注意力，一旦朝自己冲过来就防御，而攻击的主力则交给另外两名同伴。将它的HP削减到一半后杰斯塔的"星神之力"也会觉醒，此时千万不要放松警惕，因为即使变身，杰斯塔还是显得有点不堪一击，稳扎稳打才是硬道理。

宝箱配置改变 虽然本作所有特殊宝箱的位置和获得的物品都发生了变化，但是将每个星球的所有记录点激活还是会像前作一样显示未开启宝箱的位置，收集起来也方便不少。

ラビリンス

新出现的遗迹一共有三部分组成：诱いの迷宫、混沌の迷宫和选择の迷宫，沿路一直前进会先与古代的守护机械发生BOSS战，胜利后就要开始帮机器人找恢复动力的零件，继续深入在最后的房间遭遇BOSS战，带着获得的"古代の回路"返回机器人处使用，接着它会告诉众人希沙拉其实是星球马利格雷（マリーグレン）的公主并给予众人"永远のキーブレード"，离开迷宫在大石板中心的♀号处使用它，之后会传来サルギンの町遭到袭击的消息，为了保护村庄的安全，拉乌神父不幸被帝国战舰的大炮击中，临终前他将"星のペンダント"交给杰斯塔，并希望他能够用它解开自己的身世之谜。

BOSS ラグナ

战斗中使用杰斯塔的"フラッシュソード"技能攻击效果会非常显著，当它的体力下降到一半后会频繁使用旋转攻击，此时应立即使用远程攻击或全体伤害特技猛轰。

BOSS サンドクラーケン

战斗前准备足够的"解毒药"，否则中毒后会显得非常被动，先逐个击破它的6只脚，其弱点就会完全暴露出来，此时就是最佳的进攻时机，如此反复数次就可将它消灭。

Chapter 10 再次觉醒的星王

クージェ沙漠

传送回"ロザ：サルギンの町：教会前"的记录点，从旁边的大门离开进入新的沙漠。在十字路口会遇见一位老者，选择"はい"将水给他后走左方的岔路会遇见一位被蛇咬伤的少女，再次选择"はい"帮她吸出毒血，接着走右方岔路调查一名男子的尸体选择"はい"获得"金贷の入った袋"，最后走下方的道路与神秘女子的对话中依次选择"はい"、"いいえ"、"はい"，等其消失后继续向下进入沙漠中的村庄。

ヨハンナ村

进入村庄后会遇见之前的老人，他很高兴众人能够通过自己的考验，接着来到村庄尽头的房屋会遇见一位名叫ヨハンナ（约翰娜）的女性，而还未等众人反应过来，她竟然主动向杰斯塔发起了攻击，胜利后约翰娜终于道出了杰斯塔的身世之谜，原来他正是自己和沙漠之爪的亲生骨肉，而自己之所以将他送离这个地方，则是为了不让他感染上多年前流行的致命怪病。一阵强烈的闪光之后，杰斯塔茫然地站立在一望无际的沙漠之中，而自己的亲身父亲沙漠之爪也来到了自己的面前。返回大石板再次使用"永远のキーブレード"终于出现了通往马利格雷星球的道路，返回操舵室和船长对话并选择"はい"正式向伊甸出发。

Extra 村长房屋中的宝箱可以获得"太阳のカギ"，现在我们就能打开整个游戏中所有的宝箱了。

BOSS ヨハンナ

由于是1对1的战斗，所以随时保持自己的体力就显得相当重要，战斗一定时间后杰斯塔体内的"星王之力"会再次觉醒，但由于BOSS会使用分身辅助自己攻击，所以一旦看到出现分身就立即和BOSS拉开距离，等效果消失后再全力猛攻。



Chapter 11 邪恶之源的威胁

マリーグレン

飞船着陆后前来迎接的正是马利格雷的女王芙隆狄亚斯，在了解到该星球正在遭受RUNE的侵蚀之后，为了避免整个宇宙都堕入黑暗的深渊，现在众人能够期望的只有使用杰斯塔身上的"星王之力"来扭转这一切，不过在这之前，芙隆狄亚斯还是希望希沙拉能够尽快赶往城市南边的森林看看先行一人前去讨伐RUNE的国王阿尔比奥斯，因为只有他才知道彻底消灭RUNE的方法。



ティアーザの森

乘电梯下楼朝地图下方前进，来到森林的最深处见到的却是已经被RUNE侵蚀的国王，还没等众人问清事情的来龙去脉，阿尔比奥斯就化身成了怪物向众人杀了过来，胜利后得到"优しさのドリグラム"，之后他感谢众人解除了自己的痛苦，并告诉众人只有利用"心"中所创造出来的力量才能彻底消灭掉罪恶的根源RUNE。拯救银河的重任就这样落在了杰斯塔等人的身上，阿尔比奥斯也化作尘埃随风而逝。

BOSS 魔兽アルビオス

相当无耻的一个BOSS，回复混乱和冻结的道具一定要准备充足，不然就算拥有足够的回复道具也很有可能在瞬间全灭。BOSS的弱点在头部，必须跳起来才能攻击到，建议玩家先和他拉开距离，然后在远处跳起后使用"イリュージョンソード"来和他进行持久战，解决它只是时间的问题。

Chapter 12 永不停止的冒险

グルザの圣域

从森林继续前进，经过漫长的道路后会到达一个很大的广场，这里一共有八条道路，在每个道路的尽头可以取得对应同伴的ドリグラム。获得8个同伴的相关道具后，从右侧的道路前进会遇见神父，与他对话并选择"はい"得到"圣剑ゼオ·サイクロス"，接下来迎接大家的就是本作的最终迷宫了。

マザーの穴

最终迷宫相当大，道路中的熔岩踩上去会损失HP，再加上最终战所有的同伴都必须出场，所以在最后的记录点前一定要作好充分准备，例如购买足够的回复道具，给所有角色装备上目前为止的最强武器等等。在最终的连战中如果中途失败可是会从头开始的，玩家一定要注意，击败前两个形态后，想坐收渔翁之利的瓦尔科古等人反而被RUNE所释放出来的能量所侵蚀，在巨大的魔兽战舰上华丽的八连战拉开帷幕。

BOSS マザー

战斗中必须抓住机会使用"モノグラフィショット"制造出可以跳跃的平台，之后借助它们来到BOSS的胸前使用圣剑猛攻就会让它的头倒下来（头倒下来时有攻击判定，尤其是下方的同伴一定要小心），最后全力攻击它的头部，反复数次就可结束战斗。



BOSS 魔女イルザーベラ

进化成完全形态的BOSS实力反而大减，如果不想使用远程武器耗太长时间，可以直接使用强力的合体技，只要注意回复，两三次就可搞定她。

BOSS 魔兽战舰

Round 1 操纵迪格靠近敌人引诱它攻击自己，当其手掌拍到地面时就可以趁机攻击戒指上的宝石，之后手掌就会摊开，对着掌心猛攻即可。

Round 2 使用塞蒙的"アパレオロチ"等攻击技能消灭掉远处的炮台后就可以专心对付剩下的敌人，掌握好防御的时机，适时进行回复即可。

Round 3 史蒂夫遭遇的敌人和塞蒙类似，使用"妨害电波"可以对机械系的敌人造成相当可观的伤害，之后的战术和塞蒙相同。

Round 4 露露卡实际需要攻击的目标是远处的核心，附近的炮台被消灭经过一定时间后会复活，可以趁这段时间猛攻核心。

Round 5 丘皮斯的情况和迪格类似，战斗开始后使用"极上の香り"提高攻击力后会使战斗轻松许多。

Round 6 泽古拉姆一开始需要使用手里剑攻击博士胸前的核心，命中后博士会疯狂地用手插地，之后沿着触手爬到上方跳起攻击他的头部。

Round 7 操纵希沙拉不断跳跃攻击即可，头部释放激光时会有明显的前兆，如果来不及防御可以在跳跃中承受攻击，这样伤害会减少许多。

Round 8 杰斯塔手中的巨剑威力不俗，惟一的缺点就是动作缓慢，保持自己的HP在满值比较稳妥，每次出刀后一定要仔细观察BOSS的动向，如果发现它有使用范围技能的动作就要及时防御。当它用手挡住嘴部时再攻击一下就能让手移开，坚持到底就是胜利。



相关链接醒目 对于想了解本作剧情的玩家可以参阅UCG第143期由沙罗制作的详细剧情攻略。



无双大蛇	Koei	ACT
PS2 无双 OROCHI		日版
2007 年 3 月 21 日	1～2 人	6800 日元
无对应周边		推荐玩家年龄：12 岁以上

《真・三国无双》+《战国无双》——这个题材本身就充满了吸引力，但在我发现本作的最强武器是随机打出来的之后，对本作的好感不免大打折扣。幸好在经过更长时间的体验之后，我意识到本作带给玩家的感觉是与以往不同的，特别是高难度下敌我双方互相秒杀的刺激感是以往所无法比拟的。可以说本作给PS2上的"《无双》系列"划上了一个圆满的句号。

文 纱迦 美编 NINA

操作方法

□	通常攻击
△	蓄力攻击
×	跳跃／上马／下马
○	发动无双技／蓄无双槽
L1	防御
R1	类型动作
L2	逆时针换人
R2	顺时针换人
SELECT	呼唤马匹
START	打开情报画面／跳过事件动画
左摇杆	控制角色移动
右摇杆	转动视角
R3	切换大小地图

本作的操作总的来说更接近于"《真・三国无双》系列"，但也引入了大量来自于"《战国无双》系列"的要素，比如马上的△攻击。而"《战国无双》系列"的特殊技、紧急回避等独特设定被无情地删除了。具体情况大家上手便知。

©2007 KOEI Co.,Ltd.All rights reserved.

模式简介

本作的模式不多，除去有战场中断记录后才会出现的"再开"，就只有4个模式了。不过模式数量少并不意味着游戏内容少，下面就对其进行简要解说。

ストーリーモード

故事模式。本作除了各角色的专用道具外，其他所有的隐藏要素都必须在故事模式中取得。故事模式分为魏、蜀、吴、战国4条路线，每条路线都有8个章节和7个外传。将任意一条路线通关后，就可以于该路线中使用任意角色。

フリーモード

自由模式。可以用任意角色挑战任意关卡，但由于本作的故事模式实在是过于自由，所以除了少点开头结尾的剧情交代外，自由模式没有什么优势可言。

ギャラリー

画廊模式。在这里可以观看目前获得的壁纸、武器和动画。最后MobileJOY是用来和日本手机联动，中国玩家就不用管了。

游戏中每位角色都有4张壁纸，其获得条件分别是：可以使用该角色(左上)、练完该角色的特技(右上)、该角色的熟练度练满(左下)、取得该角色的专用道具(右下)。在已取得壁纸上按△键，可以将其设定为游戏的壁纸——一个"天才"般的设定。

▶ 据说本作的X360版10月就出了。如果能够把打出来的壁纸设为X360的壁纸，倒也算是相当厚道了。

オプション

游戏设定。这里的内容大家想必都很熟悉了，武将能力初期化也是在这里进行的。惟一值得注意的是因为键位冲突，是否显示敌人的体力必须在这里设定，算是和"《真・三国无双》系列"的一个小小不同。



战斗篇

本作的系统融合了《真・三国无双》和《战国无双》两大系列的特点，如果要全部说清楚的话得不少篇幅。考虑到新老玩家的不同需求，本文只把最主要的几点列出来重新说一下。不过新要素自然是要详加解说的。

攻击方式

本作79名角色的攻击方式可以分为4大类，出招表可以在チーム情报的アクション一览中察看。各角色的全部招式并不是一开始便可以使用的，在达到指定等级后才能逐渐学会新的招式。全角色学会新招式的等级都是4、7、10、13、16、19。接下来先重申一下蓄力攻击（チャージ）的概念。

本作和两大系列的出招方法类似，都是以△的蓄力攻击来取消□的通常攻击，而蓄力攻击的英文是“CHARGE攻击”，故我们将这种出招方法用“C”来简称。比如□□□△简称为C4，表示第4下需用蓄力攻击来取消。以此类推，C1就是△，C6就是□□□□□△。



另外需要指出的是，部分角色的出招表并不完全。比如曹操在C6后可以连按△进行5段追加，不过老玩家一定熟悉无比。此外像曹丕在C2、C4、C5、C6、□×9后按□直接出玉的隐藏技也被保留下来。但战国忍者们的二段跳和阿国的降落伞就被无情删除了。具体变化请玩家细心体会，这里就不再多写了。

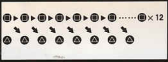
真・三国无双型

“《真・三国无双》系列”的全部角色均采用这种攻击方式。其中C2和C5为浮空技，C3为致晕技，□连击最多9次，先用C3敲晕再用C5浮空是最基本的连续技。此外C3的多段追加也是很有特色的，但绝大部分的C3连击只有最后一下才会带属性。



战国无双 通常攻击型

原《战国无双2》的通常攻击型角色全部属于此类，12段□连击和C1～C8的变化是最大特色。一般来说C2和C5为浮空技，C3为致晕技，C7为防御不能技。代表人物有：德川家康、明智光秀、丰臣秀吉、上杉谦信、阿市等等。



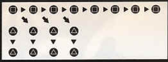
战国无双 蓄力攻击型

原《战国无双2》的蓄力攻击型角色全部属于此类。尽管通常攻击和蓄力攻击的组合最高只到C4，但C1～C4每一段后面都可以按△进行两次追加。代表人物有：真田幸村、织田信长、前田庆次、本多忠胜、宫本武藏等等。



战国无双 特殊技型

原《战国无双2》的特殊技型角色全部属于此类，但本作变得有点名不副实，因为本作取消了特殊技的设定。这样一来最高C4的组合以及□8连击的上限就比较寒碜。代表人物有：宁宁、石田三成、服部半藏、直江兼续等等。



角色类型

角色类型（ATTACKER TYPE）是本作的新系统。游戏中的79名角色被分为力、技、速3种类型，每个属性都有独有的类型动作和特殊能力。特殊能力是天生具有的，而类型动作是以R1键发动的技巧。



各武将所属的角色类型除了可以在情报画面中查看之外，也可以用颜色进行区别。力为红色，技为黄色，速为蓝色。而各角色的类型动作和特殊能力同样可以在チーム情报的アクション一览中察看。

值得一提的是不少角色的类型动作是辅助型的，如前田庆次的全攻击防御不能。其中又有部分角色的辅助效果对全队都有效，如丰臣秀吉的加快速度、貂蝉的无双消费量减少等等。队伍中编入一位辅助型角色是相当有用的。

技 テクニック

类型动作 EX蓄力攻击、SP攻击

特殊能力 会心一击、特殊反击

所谓的EX蓄力攻击，是指将原来的□△组合攻击中的△换为R1，由此可以变化出威力更高、判定更强的EX蓄力攻击。在出招表中可以看到特定蓄力攻击后打着SP字样，这表明该段蓄力攻击如果用R1取消的话，会变化为与原来不同的全新技巧，这就是SP攻击。

对空中的敌人以蓄力攻击或EX蓄力攻击命中时，必定会发动威力更大的会心一击，这是技型角色在攻击方面的强势之处。而在地面受到敌人攻击时按R1，便可发动全身无敌的反击技，这是技型角色在高难度下足以自保的绝招。尽管EX蓄力攻击和特殊反击都会消费无双槽，但技仍然可以说是力技速中最强的一个。

速 スピード

类型动作 独有技

特殊能力 空中冲刺、跳跃取消

速型角色拥有R1、左摇杆+R1两种独有技，这两种独有技可以接续在其他攻击之后，也可以互相取消。由于速型角色的独有技一般不消耗无双槽，所以部分独有技很强的角色如周泰、明智光秀单凭这两招就足以横行天下了。不过也有吕蒙这样的特例存在。

空中冲刺的使用方法是在空中按×，发动过程中完全无敌，在高难度下空中受身后立刻冲刺是最佳求生手段。跳跃取消则对任何地面攻击均有效，由此可以组合出非常华丽的连续技，但在高难度下有些华而不实。

力 パワー

类型动作 必杀技

特殊能力 超级护甲

由R1发动的必杀技威力极大，像庞德、德川家康等角色在低难度下甚至可以达到秒杀敌将的程度，但要消耗无双槽。超级护甲可以让角色在受到攻击时不容易出现硬直，从而能够从容地施展各种攻击。

力型角色在高难度下凭借超级护甲的效果，在受到攻击时可以选择与对手死拼，也可以选择忍痛逃走。高威力的必杀技可以当成数量有限的大威力攻击使用，对上强敌时先让力型角色上来耗掉对手大半体力，再换其他角色上场摘取胜利果实是不错的战术。



复制大法 本作的事件动画中，如果你使用在事件动画中出现的角色，有时就会看到两个一模一样的角色出现的情况。虽然算不上什么惊人的BUG，不过看起来还是有些恐怖。题外话，用吕布打倒吕布，会出现吕布对吕布的武艺感服的字样……

无双技解说



由于本作中既有《真·三国无双》的角色，又有《战国无双》的角色，所以无双技也有两套不同的系统：《真·三国无双》的无双乱舞+《战国无双》的无双奥义。这两套系统的设定与原作相同，但取消了《战国无双2》中的3段无双设定。

无双乱舞	无双奥义
按住〇可以持续使用无双乱舞	按住〇可以持续使用无双奥义
松开〇后无双乱舞将停止	松开〇后可以自由行动
无双乱舞停止后无双槽将不会消耗	无双奥义状态要在无双槽变空后才会结束
血红时变为带炎属性的真·无双乱舞	血红时变为带炎属性的无双秘奥义

合体无双

双打时当1P和2P接近时，只要无双槽全满，两人间就会出现电流。此时双方按〇键就可以发动合体无双技。本作二人合体无双自带炎属性，而不是像过去那样自带雷属性。



无双爆发

在无双乱舞或无双奥义发动的状态中，按L2或R2换人后立刻按〇发动无双技，就可以使出名为"无双爆发"的新技巧。和普通无双技比起来，无双爆发将根据队伍构成附加效果，因为队中有3人，所以最多可以实现3人连放。当角色的无双槽不够长的时候，发动无双爆发比较有难度。

队伍构成	附加效果
力型角色2人以上	分身
速型角色2人以上	神速
技型角色2人以上	吸生
力速技各1人	阳

战斗画面图示



【能力上升标记】 在战场上吃到令能力一时上升的道具后，这里就会闪光，不同的颜色代表不同的效果。
- 攻击力2倍
- 防御力2倍
- 移动速度最大
- 无双槽不减

【经验值槽】 这条槽清楚地标明了何时可以升级，当槽蓄满后会自动升级，同时从头开始累积。

【体力槽】 当所操纵的角色的体力槽变为0时，游戏就会结束。

【无双槽】 无双槽上分段的标记，表明发动类型动作的无双消耗量。

【地图标记】
- 玩家
- 马
- 我方
- 敌方
- 第三方势力

【战况情报】
- 据点制压/陷落
- 合流开始
- 合流解除
- 联合开始
- 士气上升/下降

组队战要点

本作采用3人组队的作战方式，可谓开了系列之先河。不过尽管是3人作战，只要其中一人一命呜呼，游戏就会立刻结束。话虽如此，待机的两位角色是不会受到攻击的，也就是说玩家只要照顾好自己手上操纵的角色就行了，而且待机的两位角色还会慢慢恢复体力和无双。所以一定记得勤换人。

在战场上如果吃到恢复体力、无双的道具以及令能力一时上升的道具，统统对全队有效，这无疑是一个相当厚道的设定。不过只有玩家操纵的角色才能在战斗中成长，包括升级、特技习得、熟练度上升。另外想拿各角色专用道具的话，也要指定角色完成条件才算。

部分角色的类型动作会让全队的能力上升，好好利用这一点的话游戏难度也会大大下降。



合流和联合

有了待机角色会恢复体力和无双的设定，理论上来说我方已经立于不败之地，可惜程序员们是不会让玩家这么好过的。在绝大部分战场上，友军(特别是主将)的败北同样算作GAME OVER，这就迫使玩家不得不考虑他们的存亡。而程序员们似乎也特别强调协同作战，为此还加入了合流和联合的设定。

当玩家接近我方任意一支部队时，就会发生合流，我们可以理解为会师。处于合流状态时，玩家的体力将会不断上升，同时友军的战斗力也会变强。当玩家离开这支部队时，合流将自动解除。合流在开始和解除时画面上都会出现战况情报。

同样的，当玩家接近第三方势力时，就会发生联合。联合发生后，玩家的体力同样会不断上升，我方全军的士气都会上升。联合的解除条件是第三方势力被消除，基本上不用过于担心。当合流与联合同时发生时，两者的辅助效果可以叠加。

难度设定

本作共有4个难度：简单(易しい)、普通、困难(难しい)和激难。本作的难度设定跨度极大，远远胜过之前的作品。其中最高难度激难更是夸张到极点，能力不足绝对不要去送死。

简单难度，即使没有练过的人也能打得很轻松；普通难度，建议是有一定等级基础后再来挑战，后期拥有大量技能后也可以直接开始；困难难度便已经颇为危险，武器、等级、技能都要有相当火候才能挑战；激难难度则极为刺激，敌人的防御力没有什么增长，但攻击力有显著提升。由于本作挨打和打敌人都不加无双槽，所以很难像过去那样以无双技来救命。就算玩家练到极至，仍然有被秒杀的危险。因此我们要做的事情是如何快速秒杀敌人，而不是如何坚持更长时间。

单就练级而言，4个难度没有什么区别，所以打简单难度无疑是最划算的。不过要想打出好武器的话就非得高难度不可了。要想打出最强的4级武器，至少要在困难难度的3星难度关卡中才有可能。

恶搞精神 老实说，本作的恶搞比想象中少了很多，很多都是以台词的形式出现。为此我们需要多用不同人的去打不同的关卡。本作最大的恶搞就是，中日两国武将都能用熟练的日语对话，而且双方都非常熟悉，实在是奇哉怪也。

成长篇

本作的人物实力主要受4个要素的影响：等级、特技、武器和招式。除招式不能改变以外，其他三个要素均可不断强化。而这4个要素中，每个角色的等级、武器和招式是单独的，而特技是对全部角色适用的。

角色能力

本作中角色的能力经过整合后，基本数据只剩下5项，即：体力、无双、攻击力、防御力、素早さ，当然在实际游戏中还有多项隐藏数值。角色能力可以在チーム情报中察看。



角色类型	分为力、速、技3种，不可改变。
Lv	等级。最大99级。
造型	每位角色有两种造型，在角色选择画面中按△可以改变。
角色道具	取得该角色的专用道具后会有标记显示，效果为加强类型动作的效果。
经验值	累积到一定程度后会升级，49级之后固定为2720点升级。
体力	战斗中变为0时游戏就会结束。
无双	关系到无双技和部分角色的类型动作的发动。
攻击力	角色的攻击力。
防御力	角色的防御力。
素早さ	影响角色的移动速度和跳跃高度。
熟练度	此项数值越高，类型动作的效果越强。

经验值获得表	
一般兵	6
队长	15
一般武将	300
无双武将	600
总大将	900

体力、无双、攻击力、防御力、素早さ这5项基本数据的提升方法只有一个——升级！也就是说，只要有足够的经验值就行了。当角色等级达到99级后，全能力都会变满。

在战斗中打倒敌兵敌将都有经验值可拿，打倒部分敌将后还会出现增加经验值的道具。而在过关后，会根据玩家的过关时间和杀敌数再赠送一定的经验值，这部分经验值被称为“储备经验值”（ストック经验值）。储备经验值是全角色共通的，最大值为99999，通过兵营画面中的“经验值振分”选项可以提升任意角色的经验值。另外储备经验值也是武器融合的必要费用。

武器融合

武器融合是本作最重要的系统。通过武器融合可以把两把武器的性能融为一体，融合时首先要选择一把武器作为本体，之后再选择另一把武器进行融合。融合结束后，本体可以保留下来，而第二把武器将会消失。每位武将都有4个不同级别的武器，4个级别的武器基础攻击力有明显差异。

游戏中每件武器最多可以有8个空格，即最多装备8种效果。任意两把武器进行融合时，都可以选择是否增加空格和攻击力，但效果只能从两把武器本身具有的效果中进行选择。每种效果的最高上限都是10级。另外武器融合需要消耗储备经验值。



武器效果一览	
炎	敌人持续受到伤害，必发动
冰	有40%几率将敌人冻住
雷	大范围攻击敌人，必发动
阳	敌人无法防御，必发动
斩	一定几率令敌兵即死，对敌将造成固定伤害
吸生	吸收敌人的体力，必发动
吸活	吸收敌人的无双，必发动
破天	对空中的敌人攻击力上升
勇猛	对敌将的攻击力上升
旋风	攻击范围变大
分身	攻击时出现分身
神速	攻击速度加快
极意	攻击力上升
背水	体力越少，攻击力越强

特技

每位角色都可以学会3～4种特技，只要在战斗中满足特定条件就可以学会。这个“特定条件”可以在チーム情报的特技习得情报中察看。

习得特技的条件只有杀死指定人数的敌兵或武将两种，不过到后期会增加一些限制条件，如限时内完成、不能使用消耗无双的技巧、体力要维持在一定程度之上等等。显然在低难度下完成条件是明智之举。

各角色习得特技的顺序不能改变，而规定的条件也必须由该角色一人完成才能习得。但是所有已习得的特技，全部角色都可以装备！游戏中一共有18种特技，除马术强化、运上升、待机回复、消费轻减、连击回复、回复体力、回复无双的上限为10级外，其余特技的上限均为20级，也就是说一共有290个特技等着玩家去练。做做简单的除法就知道了，不把所有角色的特技练出来，是不可能练满全部特技的。这也是设计者想让玩家使用全部角色的小把戏，不过的确设计得非常有趣。



熟练度和专用道具

熟练度是本作新引入的设定，其效果为增加类型动作（即R1相关的技巧）的效果。熟练度的增加方法非常简单，每杀500人就能增加1点熟练度，而杀1名武将等于杀100人。熟练度最高为9级。



专用道具的效果和熟练度一样，也可以增加类型动作的效果。本作的武器全部是随机在战场上打出来的，没有固定的取得方法。不过各角色的专用道具必须按特定方法才能获得。专用道具取得之后将自动装备，具体的取得方法将在后面的研究篇中详解。

成长的秘诀

等级、特技、武器和招式是决定本作人物实力的四大因素，其中招式不能改变。而特技由于对全部角色均适用，可谓最为实用。要想练出290个特技必定要玩过全角色才有可能，不过其中经验值增、运上升对于培养武将、锻炼武器来说是极为有用的，强烈建议优先取得。

等级的提升和储备经验值的积累是同时进行的。除了先练出增加经验值的特技外，打难度低、过关快的关卡是最佳选择。这里推荐战国7章外传 金崎之战和魏6章外传 凉州之传，在20级经验值增的辅助下3分钟拿两万多经验值不在话下。

武器方面本作只能通过在战场上随机获得的方式来取得。除极少数关卡外，玩家拿到的武器都是在打死敌将后获得的。本作比较厚道的是，拿到的武器是全队3人都有份的，所以我们可以先重点培养一个强力角色，之后让他或她带着新角色去拿武器，这样在初期便可以使用最强的4级武器了。适合打武器的关卡很多，注意要想打最强的4级武器，要在困难难度的3星以上难度关卡中才有可能，激难难度下全关卡均有可能。下面推荐几个关卡。



吴5章外传 姊川之战	3星难度，可谓拿4级武器的最低门槛。不过在困难难度下拿到非4级武器的几率也不小。身上有武器的敌将是王双、张郃、司马懿。
魏6章外传 凉州之战	过关极快，但敌本阵附近强敌不少，如果没自信的话可以中断存档。身上有武器的敌将是鲑延秀纲、最上义光、风魔小太郎。
战国7章外传 金崎之战	过关更快，5星难度不容忽视，即使在困难难度下入手4级武器的几率也很高。身上有武器的敌将是张郃、修陀。

惊天BUG 岛左近的△△可以抓住敌人，如果在抓住敌人时跳一下，敌人会一直粘在手上，这样就进入了无敌状态！有了这个BUG，任你激难难度难到通天，也可以轻松搞定。不过注意出现事件动画时此状态会解除，另外抓人后不能换人。

武器融合分析

关于武器融合，很多人都有一个误区，那就是认为除炎、冰、雷、阳、斩五大属性外，其他效果都是时刻有效的，故神速、旋风之类的技巧几乎是必装必备的。其实，所有的武器效果都只会在特定的蓄力攻击和EX蓄力攻击中生效，对无双技和普通攻击完全无效。明确这一点之后，才能讨论武器效果的取舍问题。



一般来说，必装的效果有阳、斩，不推荐装的效果是背水。阳的无视防御特性不但可以增大安全系数，而且也变相增加了其他效果的发动机会，不用说自然是重要的；斩对兵对将皆宜的特性使得它成为进攻的绝对主力，虽有几率问题但值得一搏；不推荐背水则是因为高难度下敌人攻击力太高，用背水实在不够安全。虽然我们可以无耻地用中断存档来避免被秒杀，但这样打毕竟没什么意思。

其他几种效果的取舍就有点见仁见智的意思了。炎属性造成的伤害虽然实在，但是不算高，在高难度双方可以互秒的局面中很难起到决定性作用；冰属性的发动几率很成问题，一旦冰住之后回报不错，冰冻解除后对手受攻击必浮空的特性也比较有利；雷属性攻击力不足，但配合阳、斩可让攻击范围扩大，等于是变相增加了安全系数；吸生、吸活的效率不高，除个别拥有地面大范围攻击技、且较依靠无双槽的角色可考虑安装吸活外，不推荐；破天的效果比较明显，对于《战国无双》技型角色和月英、孙尚香等人的帮助很大；勇猛、极意是实实在在的攻击力增加，不过效果和属性相比孰强孰弱就很难一概而论，当然在不知道装什么效果时选择它们是没有问题的；分身对于拥有地面多段蓄力攻击的角色来说攻击加成非常高，不过对吹飞攻击效果并不明显，而且分身的攻击不带任何攻击效果；旋风因仅对部分蓄力攻击有范围加成，对于有全方位攻击的角色来说效果比较明显；神速的效果则是非常明显，但注意不可乱装，因为部分角色在神速的加持下判定会发生变化，其中又以浮空技为甚。



以上对各种属性进行了简评。其实每位角色的武器融合都算得上是一门学问，因为不同的效果配上不同的招式都会产生不同的变化，更何况本作允许最多同时发动8种效果。各位"无双迷"不妨自行发掘心目中的最佳组合。

强者的心得

本来在攻略中想附上全部79人的使用心得，但在算过篇幅之后便知道这是不可能的。而且本作可使用的角色太多，很多角色的性能都发生了变化，配合武器效果后产生的变化更多，要想在短时间内做出权威的全角色分析不太现实。因此决定改写心得，以指引初上手的玩家理清思路，找到属于自己的强者！

总的来说，本作的发展趋势颇有《战国BASARA 2》的味道，那就是能够使用的强者越来越多。究竟是什么原因导致这一局面的出现呢？在进行分析之前，首先要声明的是秒杀敌将的前提是该角色的等级和武器均已练至完美或接近完美，能力不足的话只有被秒杀的份儿。

对空攻击大幅强化

技型角色对空中的敌人以蓄力攻击或EX蓄力攻击命中时，必定会发动威力更大的会心一击。如果配合武器效果中的破天，攻击力更是夸张到了极点。引入这些设定之后，《战国无双2》蓄力攻击型角色的实力飙升，因为他们在C2后按△便可轻松发动多段空中蓄力攻击。而像赵云这种空中△即为多段蓄力攻击的角色来说同样是相同受益的。

对于这些角色来说，致晕技、浮空技、冰属性攻击一旦得手，基本上就可以秒杀敌将。对于各方面都不算突出的角色来说，也不妨将宝押在对空攻击上。值得拎出来大书特书的是织田信长，他的反击技可以让范围内的敌人昏迷，之后就可以用C2来终结敌人，果然不愧是魔王。



复数攻击效果引入

本作的武器上最多可附加8种攻击效果，虽然这些攻击效果仅对特定的蓄力攻击有效，但8种攻击效果的组合结果实在夸张。最大的受益人是拥有大范围地面多段蓄力攻击的角色，如曹操的C6、妲己的C4、服部半藏的EX C4等等，都是可以秒杀敌将的代表人物。其中关平更是凭借其大范围的C4加上冰10、神速10、旋风10、雷10、阳10、斩10后，一举成为本作最强的角色之一。

强力的类型动作

本作所有角色的类型动作都是全新的，这其中有不少角色的类型动作相当变态。强调攻击力的代表有德川家康的激光炮、庞德的无责任冲撞；攻击力不足但安全系数高的代表有明智光秀和周泰的刀光，以及小乔的李小龙踢；拥有极强辅助效果的代表有前田庆次的超级塞亚人状态，关羽的泼风刀法；还有部分人自身能力不行，但类型动作对队员有极大帮助，比如貂蝉的无双消耗量减少、丰臣秀吉的加快速度。类型动作是本作的乐趣所在，限于篇幅就不一一介绍了。

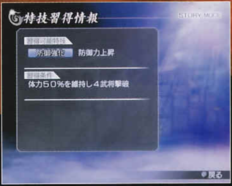




最强最狂 目前来看服部半藏可算是本作的最强角色。□□□R1在多种效果的加持下威力惊人，激难难度的敌将中招之后也是元气大伤。由于服部半藏是技型角色，受到攻击后可以按R1反击，而他的反击威力同样大得惊人，实在是太逆天了！

全特技一览

本表已列出所有特技的习得条件，玩家还可以在チーム情报的特技习得情报中察看；武将名称后面的数字代表该项特技是该武将的第几项特技，特技的习得顺序不能随意变更；本表以习得条件的种类为序。为简便起见，お市一律译为阿市，ねね一律译为宁宁，くのいち一律译为女忍者。



体力增加

体力上限增加，最大20级。

角色姓名	习得条件
石川五右卫门1	击破60人
吕布1	击破3名武将
张飞1	击破3名武将
夏侯惇1	击破3名武将
典韦1	击破3名武将
董卓1	击破3名武将
太史慈1	击破3名武将
周泰1	击破3名武将
关平1	击破3名武将
赵云1	击破3名武将
森兰丸2	战斗开始后12分钟内击破3名武将
孟获2	战斗开始后12分钟内击破3名武将
许褚2	战斗开始后12分钟内击破3名武将
本多忠胜2	战斗开始后12分钟内击破80人
徐晃3	击破100人加4名武将
石田三成3	击破100人加4名武将
武田信玄3	击破100人加4名武将
岛津义弘3	击破100人加4名武将
关羽3	击破100人加4名武将
夏侯渊3	击破100人加4名武将

技型强化

技型角色的攻击力上升，最大20级。

角色姓名	习得条件
司马懿1	击破60人
小乔1	击破60人
浓姬1	击破60人
星彩1	击破3名武将
魏延1	击破3名武将
张郃2	击破70人加3名武将
甄姬2	击破70人加3名武将
凌统2	击破70人加3名武将
石田三成2	体力维持在30%以上，击破3名武将
姜维2	战斗开始后12分钟内击破3名武将
庞统2	战斗开始后12分钟内击破3名武将
甘宁2	战斗开始后12分钟内击破80人
夏侯惇3	体力维持在50%以上，击破110人
周泰3	体力维持在50%以上，击破4名武将
宁宁3	体力维持在50%以上，击破4名武将
伊达政宗3	不使用消费无双的技巧体力维持在50%以上，击破100人
明智光秀4	不使用消费无双的技巧战斗开始后8分钟内击破180人
孙尚香4	不使用消费无双的技巧战斗开始后8分钟内击破180人
曹操4	体力维持在50%以上，击破4名武将
左慈4	不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破6名武将

攻击强化

攻击力上升，最大20级。

角色姓名	习得条件
孙坚1	击破60人
黄盖1	击破60人
姜维1	击破60人
前田庆次1	击破60人
庞德1	击破3名武将
马超1	击破3名武将
关羽1	击破3名武将
祝融1	击破3名武将
宫本武藏1	击破3名武将
真田幸村1	击破3名武将
太史慈2	战斗开始后12分钟内击破80人
典韦2	战斗开始后12分钟内击破80人
吕布2	战斗开始后12分钟内击破80人
岛津义弘2	战斗开始后12分钟内击破3名武将
左慈2	战斗开始后12分钟内击破3名武将
张飞3	体力维持在50%以上，击破110人
张辽4	击破180人加6名武将
夏侯惇4	击破180人加6名武将
远吕智4	击破160人加6名武将
关平4	战斗开始后6分钟内击破180人

防御强化

防御力上升，最大20级。

角色姓名	习得条件
曹丕1	击破60人
岛左近1	击破60人
刘备1	击破60人
武田信玄1	击破3名武将
稻姬1	击破3名武将
曹仁1	击破3名武将
孙策1	击破3名武将
妲己1	击破3名武将
孙权2	战斗开始后12分钟内击破80人
黄盖2	战斗开始后12分钟内击破3名武将
织田信长2	战斗开始后12分钟内击破3名武将
袁绍2	战斗开始后12分钟内击破3名武将
真田幸村2	战斗开始后12分钟内击破80人
赵云3	战斗开始后10分钟内击破110人
明智光秀3	击破100人加4名武将
上杉谦信3	战斗开始后10分钟内击破110人
德川家康3	战斗开始后10分钟内击破4名武将
本多忠胜3	体力维持在50%以上，击破4名武将
月英4	战斗开始后6分钟内击破180人
星彩4	战斗开始后6分钟内击破180人

力型强化

力型角色的攻击力上升，最大20级。

角色姓名	习得条件
夏侯渊1	击破60人
孟获1	击破60人
孙权1	击破3名武将
本多忠胜1	击破3名武将
张辽2	战斗开始后12分钟内击破3名武将
祝融2	战斗开始后12分钟内击破80人
孙策2	战斗开始后12分钟内击破80人
上杉谦信2	击破70人加3名武将
庞德2	击破70人加3名武将
石川五右卫门2	击破70人加3名武将
张飞2	击破70人加3名武将
董卓2	击破70人加3名武将
关平2	击破70人加3名武将
许褚3	体力维持在50%以上，击破4名武将
黄盖3	体力维持在50%以上，击破4名武将
前田庆次3	击破110人加4名武将
岛津义弘4	不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破180人
关羽4	不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破180人
马超4	不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破6名武将
吕布4	不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破6名武将

运上升

运气上升，影响道具出现几率以及入手武器的质量，最大10级。

角色姓名	习得条件
丰臣秀吉1	击破60人
许褚1	击破60人
张角1	击破60人
小乔2	体力维持在30%以上，击破80人
宁宁2	体力维持在30%以上，击破70人
杂贺孙市3	不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破100人
阿国3	不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破3名武将
孟获3	体力维持在50%以上，击破4名武将
凌统4	不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破5名武将
袁绍4	不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破5名武将

特殊强化

蓄力攻击的威力上升，最大20级。

角色姓名	习得条件
织田信长1	击破60人
森兰丸1	击破60人
远吕智1	击破60人
吕蒙1	击破3名武将
德川家康2	体力维持在30%以上，击破80人
曹仁2	体力维持在30%以上，击破80人
稻姬2	体力维持在30%以上，击破80人
女忍者2	体力维持在30%以上，击破80人
直江兼续2	体力维持在30%以上，击破80人
风魔小太郎2	体力维持在30%以上，击破80人
诸葛亮2	体力维持在30%以上，击破80人
立花訚千代3	体力维持在50%以上，击破110人
曹丕3	体力维持在50%以上，击破110人
太史慈3	体力维持在50%以上，击破110人
孙坚3	体力维持在50%以上，击破4名武将
今川义元3	体力维持在50%以上，击破4名武将
岛左近3	体力维持在50%以上，击破110人
妲己3	体力维持在50%以上，击破110人
武田信玄4	不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破180人
浅井长政4	不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破6名武将

马术强化

骑马时的攻击力、防御力上升，最大10级，10级时可以获得赤兔和松风。

角色姓名	习得条件
张辽1	50人击破
明智光秀1	50人击破
岛津义弘1	50人击破
德川家康1	50人击破
前田庆次2	体力维持在30%以上，击破70人
今川义元2	体力维持在30%以上，击破70人
关羽2	不使用消费无双的技巧，体力维持在30%以上，击破70人
马超3	不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破100人
刘备3	不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破3名武将
吕布3	不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破100人



仙人指路

左慈在发动左摇杆+R1的特色技时，如果按□可以使出一招直拳。此技看似平淡无奇、轻描淡写，但威力简直大到逆天。这难道就是传说中的仙人指路？不过看动作的话似乎应该是仙人“打”路……

速型强化

速型角色的攻击力上升，最大20级。

角色姓名	习得条件
月英1	击破60人
袁绍1	击破60人
丰臣秀吉2	击破70人加3名武将
大乔2	击破70人加3名武将
杂贺孙市2	击破70人加3名武将
刘备2	击破70人加3名武将
陆逊2	击破70人加3名武将
宫本武藏2	击破70人加3名武将
貂蝉2	击破70人加3名武将
阿国2	击破70人加3名武将
黄忠3	体力维持在50%以上，击破110人
真田幸村3	体力维持在50%以上，击破4名武将
典韦3	体力维持在50%以上，击破4名武将
周瑜3	体力维持在50%以上，击破110人
张角3	体力维持在50%以上，击破110人
阿市3	不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破100人
服部半藏4	不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破180人
赵云4	不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破180人
曹丕4	不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破180人
徐晃4	不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破180人

经验值增

获得经验值增加，最大20级

角色姓名	习得条件
左慈1	击破60人
孙坚2	击破70人加3名武将
远吕智2	体力维持在30%以上，击破3名武将
曹丕2	体力维持在30%以上，击破3名武将
曹操2	体力维持在30%以上，击破3名武将
武田信玄2	体力维持在30%以上，击破3名武将
孙权3	不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破100人
吕蒙3	不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破3名武将
织田信长3	不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破3名武将
庞德3	体力维持在50%以上，击破110人
关平3	不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破3名武将
袁绍3	不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破3名武将
典韦4	不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破6名武将
太史慈4	不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破6名武将
上杉谦信4	不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破6名武将
孙策4	不使用消费无双的技巧体力，维持在65%以上，击破6名武将
丰臣秀吉4	不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破6名武将
孟获4	不使用消费无双的技巧体力，维持在65%以上，击破6名武将
本多忠胜4	不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破6名武将
黄盖4	不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破6名武将

待机回复

待机角色的无双恢复速度上升，最大10级。

角色姓名	习得条件
杂贺孙市1	击破60人
服部半藏2	战斗开始后12分钟内击破3名武将
阿市2	击破70人加3名武将
曹仁3	不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破100人
大乔3	不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破100人
稻姬3	不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破100人
董卓3	不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破100人
周泰4	不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破180人
姜维4	不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破180人
宁宁4	不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破180人

速度上升

素早さ上升，最大20级。

角色姓名	习得条件
陆逊1	击破60人
大乔1	击破60人
凌统1	击破60人
孙尚香1	击破60人
伊达政宗1	击破60人
张郃1	击破3名武将
女忍者1	击破3名武将
风魔小太郎1	击破3名武将
立花闾千代1	击破3名武将
宁宁1	击破3名武将
马超2	战斗开始后12分钟内击破80人
周泰2	战斗开始后12分钟内击破80人
浓姬2	击破70人加3名武将
星彩2	战斗开始后12分钟内击破80人
魏延2	击破70人加3名武将
明智光秀2	战斗开始后12分钟内击破3名武将
甘宁3	击破100人加4名武将
服部半藏3	体力维持在50%以上，击破4名武将
浅井长政3	体力维持在50%以上，击破4名武将
丰臣秀吉3	战斗开始后10分钟内击破3名武将

必杀强化

消费无双的技巧攻击力上升，最大20级。

角色姓名	习得条件
诸葛亮1	击破60人
甘宁1	击破3名武将
浅井长政1	击破3名武将
上杉谦信1	击破3名武将
月英2	战斗开始后12分钟内击破3名武将
夏侯渊2	战斗开始后12分钟内击破3名武将
司马懿2	体力维持在30%以上，击破80人
吕蒙2	体力维持在30%以上，击破3名武将
陆逊3	体力维持在50%以上，击破110人
孙策3	体力维持在50%以上，击破110人
姜维3	体力维持在50%以上，击破110人
庞统3	体力维持在50%以上，击破110人
祝融3	体力维持在50%以上，击破110人
石川五右卫门3	体力维持在50%以上，击破110人
德川家康4	不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破5名武将
庞德4	不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破5名武将
周瑜4	不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破5名武将
孙权4	不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破5名武将
森兰丸4	不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破5名武将
张角4	不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破5名武将

无双增加

无双上限增加，最大20级。

角色姓名	习得条件
庞统1	击破60人
曹操1	击破60人
貂蝉1	击破60人
阿市1	击破60人
阿国1	击破60人
服部半藏1	击破60人
直江兼续1	击破60人
甄姬1	击破60人
今川义元1	击破3名武将
黄忠2	击破70人加3名武将
徐晃2	战斗开始后12分钟内击破80人
立花闾千代2	战斗开始后12分钟内击破80人
周瑜2	击破70人加3名武将
张辽3	击破100人加4名武将
诸葛亮3	战斗开始后10分钟内击破4名武将
孙尚香3	战斗开始后10分钟内击破4名武将
左慈3	体力维持在50%以上，击破4名武将
石田三成4	战斗开始后6分钟内击破180人
织田信长4	战斗开始后6分钟内击破180人
妲己4	战斗开始后6分钟内击破180人

消费轻减

无双槽的消费量减少，最大10级。

角色姓名	习得条件
石田三成1	击破60人
岛左近2	体力维持在30%以上，击破3名武将
浅井长政2	体力维持在30%以上，击破80人
司马懿3	不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破3名武将
月英3	不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破3名武将
直江兼续3	不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破3名武将
陆逊4	不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破6名武将
庞统4	不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破6名武将
祝融4	不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破6名武将
诸葛亮4	不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破6名武将

连击回复

打出特定连击数时恢复体力，最大10级。

角色姓名	习得条件
周瑜1	击破60人
夏侯惇2	体力维持在30%以上，击破3名武将
妲己2	体力维持在30%以上，击破3名武将
孙尚香2	体力维持在60%以上，击破3名武将
风魔小太郎3	不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破3名武将
张郃3	不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破3名武将
宫本武藏3	不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破3名武将
凌统3	不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破100人
真田幸村4	不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破6名武将
甘宁4	不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破6名武将

回复体力

体力自动恢复，最大10级。

角色姓名	习得条件
黄忠1	击破3名武将
伊达政宗2	击破70人加3名武将
张角2	体力维持在65%以上，击破3名武将
浓姬3	不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破100人
女忍者3	不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破100人
貂蝉3	不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破100人
甄姬3	不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破100人
夏侯渊4	不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破180人
阿国4	不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破180人
石川五右卫门4	不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破180人

回复无双

无双自动恢复，最大10级。

角色姓名	习得条件
徐晃1	击破3名武将
赵云2	体力维持在30%以上，击破3名武将
魏延3	不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破100人
森兰丸3	不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破100人
小乔3	不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破100人
星彩3	不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破100人
远吕智3	不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破3名武将
许褚4	不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破180人
立花闾千代4	不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破180人
张飞4	不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破180人

赤兔松风

马术强化10级时可以获得赤兔和松风。如果让《真・三国无双》武将出战，骑的就是赤兔，如果让《战国无双》武将出战，骑的就是松风。而妲己对应的是赤兔，远吕智对应的是松风，果然是哪国人骑哪国马啊……

研究篇

全关卡出现条件

※只有在故事模式中才能打出新的关卡，使用角色和难度则没有限制；各势力的终章外传需要按特殊方法才会出现，文中会单独解说；贵重品是指表中列出的角色在该战场可以取得其对应的专用道具，本期限于时间和篇幅不能放出全角色的专用道具取得方法，注明对应战场后有兴趣的玩家不妨自行探索。

章节	战场	出现条件	贵重品
蜀1章	上田城の战い	初期即可选择	庞德、星彩
蜀2章	长谷堂の战い	打过蜀1章	石川五右卫门
蜀3章	成都の战い	打过蜀2章	月英
蜀4章	南中の战い	打过蜀3章	杂贺孙市
蜀5章	吴郡の战い	打过蜀4章	立花闾千代
蜀6章	虎牢关の战い	打过蜀5章	伊达政宗、宫本武藏
蜀7章	江户城の战い	打过蜀6章	赵云、真田幸村
蜀终章	古志城の战い	打过蜀7章	诸葛亮、刘备
蜀2章外传	南中突破战	打过蜀1章	岛津义弘
蜀3章外传	贱ヶ岳の战い	打过蜀3章	姜维
蜀4章外传	赤壁逃亡战	打过蜀3章外传	魏延
蜀5章外传	街亭の战い	打过蜀4章	祝融
蜀6章外传	手取川の战い	打过蜀6章	孟获
蜀7章外传	西凉の战い	打过蜀6章外传	袁绍
蜀终章外传	三方ヶ原の战い	在蜀7章完成特定条件	关羽、张飞
魏1章	杭濑川の战い	初期即可选择	徐晃
魏2章	天水の战い	打过魏1章	张郃
魏3章	夏口の战い	打过魏2章	石田三成
魏4章	夷陵の战い	打过魏3章	黄盖、今川义元
魏5章	小田原城の战い	打过魏4章	甄姬、庞统
魏6章	陈仓の战い	打过魏5章	夏侯惇
魏7章	山崎の战い	打过魏6章	貂蝉、浅井长政
魏终章	古志城の战い	打过魏7章	曹操、左慈
魏2章外传	南中侵攻战	打过魏1章	曹丕
魏3章外传	冀州讨伐战	打过魏2章	张辽
魏4章外传	杂贺の战い	打过魏4章	许褚
魏5章外传	五关突破战	打过魏5章	阿市
魏6章外传	凉州の战い	打过魏6章	夏侯渊
魏7章外传	南中争霸战	打过魏6章外传	甘宁
魏终章外传	合肥新城の战い	在魏7章完成特定条件	典韦、宁宁
吴1章	定军山の战い	初期即可选择	德川家康
吴2章	长坂の战い	打过吴1章	森兰丸
吴3章	小谷城の战い	打过吴2章	周瑜
吴4章	大坂城の战い	打过吴3章	孙策
吴5章	关ヶ原の战い	打过吴4章	太史慈
吴6章	合肥の战い	打过吴5章	服部半藏、风魔小太郎
吴7章	小牧长久手の战い	打过吴6章	孙尚香、周泰
吴终章	古志城の战い	打过吴7章	孙坚、孙权
吴2章外传	常山の战い	打过吴1章	浓姬
吴3章外传	建业城の战い	打过吴3章	前田庆次
吴4章外传	宛城の战い	打过吴4章	大乔
吴5章外传	姊川の战い	打过吴5章	女忍者
吴6章外传	大坂湾の战い	打过吴6章	稻姬
吴7章外传	冀州の战い	打过吴6章外传	吕蒙
吴终章外传	赤壁の战い	在吴7章完成特定条件	岛左近
战国1章	荆州の战い	初期即可选择	织田信长
战国2章	本能寺の战い	打过战国1章	黄忠
战国3章	九州の战い	打过战国2章	董卓
战国4章	潼关の战い	打过战国3章	明智光秀
战国5章	官渡の战い	打过战国4章	张角、直江兼续
战国6章	樊城の战い	打过战国5章	司马懿、凌统
战国7章	五丈原の战い	打过战国6章	陆逊、本多忠胜
战国终章	古志城の战い	打过战国7章	上杉谦信、武田信玄
战国2章外传	川中岛の战い	打过战国1章	妲己
战国3章外传	下邳の战い	打过战国2章	马超
战国4章外传	汜水关の战い	打过战国3章	阿国
战国5章外传	长筱の战い	打过战国5章	关平
战国6章外传	小田原城决战	打过战国6章	曹仁
战国7章外传	金ヶ崎の战い	打过战国6章外传	小乔
战国终章外传	白帝城の战い	在战国7章完成特定条件	吕布、远吕智、丰臣秀吉

蜀终章外传出现方法

蜀7章・江户城の战い，江户城"炎上"事件开始后2分钟内逃出城外。

当玩家进入天守时，伏兵就会出现，同时放火烧城。这里必须尽快将敌将一一击破，带着全体我方武将一起逃离。2分钟的时间还是挺紧的，故建议玩家抢先一人进入天守，这样只要自己能逃出来就行了。



魏终章外传出现方法

魏7章・山崎の战い，妲己叛变后1分钟内击破。

最简单的方法就是调最低难度，然后一直跟着妲己，可保万无一失。

吴终章外传出现方法

吴7章・小牧长久手の战い，在战斗开始后3分钟内救出孙坚和孙权。

推荐流程是先打倒右下的牛金开门，之后往西走打倒郭淮并打开小牧城门。然后在西边的城中消灭全部敌将救出孙坚、孙权。待城门打开后先打倒华雄、董卓，再打倒妲己过关。

战国终章外传出现方法

战国7章・五丈原の战い，完成千人斩。

千人斩的推荐地点是地图中央的据点，地图中央最右边的据点也会不断出兵。但注意开战后不可将地图中央的敌将全部消灭，不然就不会有源源不断的兵出现了。



全79名角色出现条件

※只有在故事模式中才能打出新角色，使用角色和难度没有限制；所有在外传中打出的角色，必须满足特定条件才会出现，达成条件后会出现"共斗宣言"的信息。对于本多忠胜会单独解说。

蜀

赵云	蜀初期角色
关羽	蜀7章过关
张飞	蜀7章过关
诸葛亮	蜀7章过关
刘备	蜀终章过关
马超	战国2章外传，在救出全部民众且马超生存的情况下过关
黄忠	战国1章过关
姜维	蜀2章外传，完成引诱东西两方敌将的计策且姜维生存的情况下过关
魏延	蜀3章过关
庞统	魏4章过关
月英	蜀2章过关
关平	战国1章过关
星彩	蜀初期角色

吴

周瑜	吴1章过关
陆逊	战国3章外传，在我方武将无人败走的情况下与陆逊合流，并且过关时他依然生存
太史慈	吴2章过关
孙尚香	吴5章过关
孙坚	吴7章过关
孙权	吴7章过关
吕蒙	吴3章过关
甘宁	魏6章过关
黄盖	魏5章过关
孙策	吴初期角色
大乔	吴5章外传，5分钟内救出大乔，且过关时她依然生存
小乔	战国3章过关
周泰	吴6章过关
凌统	战国5章过关

魏

夏侯惇	魏4章过关
典韦	魏7章过关
许褚	魏1章过关
曹操	魏7章过关
夏侯渊	魏4章过关
张辽	魏初期角色
司马懿	战国6章外传，在铁鼠和仙狸到达目的地前击破，破掉司马懿的所有作战，并且由玩家亲自击破司马懿
徐晃	魏初期角色
张郃	魏2章外传，成功说服张郃，并且在他生存的情况下过关
甄姬	魏6章外传，10分钟以内将6个妖术兵长和假曹丕消灭，并在甄姬生存的情况下过关。假曹丕的出现条件是甄姬来到地图右上方
曹仁	战国5章外传，在2分钟以内救出武田、上杉军，并且亲自击破曹仁
曹丕	魏初期角色
庞德	蜀3章外传，救出3队以上的北条军，之后亲自击破庞德

他

吕布	全势力终章外传击败吕布令其心服，注意与吕布开始战斗后不能逃走，不然不会让吕布心服
貂蝉	魏5章外传，在战斗开始后6分40秒内与貂蝉联合，且过关时她依然生存
董卓	战国4章外传，击破所有的输送兵长并亲自击败董卓
袁绍	蜀5章过关
张角	战国3章过关
孟获	蜀4章过关
祝融	蜀4章过关
左慈	全势力通关
妲己	全关卡过关
远吕智	除远吕智以外的全角色出现

声优情报 关于无双77将的声优情报，大家想必都很清楚了。那么本作新加的妲己和远吕智是由谁配音的呢？妲己的声优是金月真美，她曾经为《心跳回忆》的藤崎诗织配音，此番变身为妖女倒也别有一番风味。而远吕智的声优则是置鲇龙太郎，这位想必就不用我介绍了吧？

战国一

真田幸村	蜀3章过关
前田庆次	吴6章外传，在引出至少5支援军后(全部援军一共6支，需要每隔几分钟敲打本阵中的太鼓才会出现)，在援军无人败走的情况下让我方武将在敌本阵前集合，敌本阵开放后亲自击败前田庆次
织田信长	战国初期角色
明智光秀	战国初期角色
上杉谦信	战国7章过关
阿市	魏6章过关
阿国	战国3章过关
杂贺孙市	蜀2章过关
武田信玄	战国7章过关
伊达政宗	蜀5章外传，在中央诱敌使得夹击的任务成功，且在祝融和星彩生存的情况下亲自击败伊达政宗
浓姬	吴3章外传，不让任何一名传令逃走且过关时浓姬依然生存
服部半藏	吴初期角色
森兰丸	吴1章过关
女忍者	吴4章外传，保护全部友军撤退且过关时女忍者依然生存
石川五右卫门	蜀4章外传，破坏10个特殊宝箱且亲自击败石川五右卫门

战国二

丰臣秀吉	战国初期角色
本多忠胜	全势力7章外传让本多忠胜心服
稻姬	吴5章过关
德川家康	吴初期角色
石田三成	魏2章过关
浅井长政	魏6章过关
岛左近	吴3章过关
岛津义弘	蜀初期角色
立花訚千代	蜀1章过关
直江兼续	战国7章过关
宁宁	魏3章外传，救出石川五右卫门并破掉宁宁的忍术后，会出现宁宁的分身。4分钟内将全部分身击破即可
风魔小太郎	吴2章外传，夺取全部兵粮库并将输送部队护送入城，然后亲自击破风魔小太郎
宫本武藏	蜀6章外传，剑豪众全员生存时护送武藏进入下方的冈舟城击败吕布，发生水攻事件。之后在宫本武藏和剑豪众全员生存的情况下过关。注意吕布击破前岛上的敌将不能全灭
今川义元	魏4章外传，击败所有工作兵长阻止其进入本阵，最后亲自击败今川义元。工作兵长共8个，出现位置依次是：上、左下、右下、右上、上、左下、右下、右上

本多忠胜出现条件详解

本多忠胜的出现条件是在全势力7章外传让本多忠胜心服，而每关的条件都不一样。

蜀7章外传的条件是让民兵全部存活且在吕布出现后2分钟以内击败吕布；

魏7章外传的条件是在本多忠胜、本多忠朝、本多忠政3名武将未败走的情况下亲自击败吕布过关；

吴7章外传的条件是先击败本多忠胜1次，当他再次出现后在2分钟以内将其打败；

战国7章外传的条件是在增援以外的我方武将和本多忠胜生存的情况下，招来援军并获得胜利。注意要先保护传令兵到达目的地，之后在我方增援到来之后过关。



专用道具获得方法

专用道具的作用是增加类型攻击的效果，并会打开人物图鉴中的第四张图。老实说吸引力比过去的最强武器确实小了很多。

要想取得某位角色的专用道具，除了要满足特定条件外，还必须用该角色来完成条件。不过队中的其他两位角色没有限制，难度也没有限制，在故事模式和自由模式中都可以取得。满足条件后会出现贵重品发现的报告，之后还要去指定地点回收。

本作的专用道具取得方法多与杀敌数挂钩，如果达成条件后也没出现贵重品，不妨多杀一些敌人试试看。本期先为大家献上部分人气角色的专用道具拿法，在前面的全关卡出现条件部分标出了全角色专用道具的对应战场。由于时间和篇幅的关系，本期不能提供最准确的方法，以后会为大家献上权威研究心得。

关羽 春秋左氏传

关卡：蜀终章外传 三方ヶ原の战い

条件：300人斩+补给部队成功阻止，并将董卓、远吕智以外的全部武将击败。笔者将吕布打败时即立刻出现贵重品情报。

刘备 敬母の草鞋

关卡：蜀终章 古志城の战い

条件：妲己的计略全部阻止且挑拨妲己成功，在城门打开前将全部敌将消灭，最后操纵刘备本人与远吕智碰面，对话后贵重品出现。经过测试，剩余时间在45分钟以下的情况下与远吕智见面，贵重品就不会出现。

诸葛亮 出师表

关卡：蜀终章 古志城の战い

条件：其方法与刘备大致相同，但区别在于只要击败妲己，贵重品就会马上出现。

马超 西凉锦の手纲

关卡：战国3章外传 下邳の战い

条件：击败曹仁以外的武将＋300人斩，另外陆逊要成功救出并回到本阵。

庞统 水镜绸布

关卡：魏5章 小田原城の战い

条件：快速打败秀赖、曹操、孙坚三人的幻影+100人斩。注意秀赖要过一会后才会出现。

星彩 翼德の首饰

关卡：蜀1章 上田城の战い

条件：5分钟内百人斩+击败张郃+救出张苞。注意玩家不能选赵云参战。当脱离地点的大门打开时就会立刻出现贵重品的情报。

夏侯惇 不臣の眼带

关卡：魏6章 陈仓の战い

条件：在朝仓援军出现前将阿市打败，大约5分钟内将城壁的两个据点压制掉并达成200人斩，贵重品发现。注意在压制据点前先不要将周围的三个敌将干掉。

夏侯渊 夏侯弓

关卡：魏6章外传 凉州の战い

条件：城砦的武将和妖术兵长全消灭，再快速消灭假曹丕，贵重品出现。注意我方不能有人败走。

张郃 战美の蔷薇

关卡：魏2章 天水の战い

条件：三方据点全部防卫成功+300人斩。

曹仁 尉缭子

关卡：战国6章外传 小田原城决战

条件：中央砦的伏兵部队全部消灭+300人斩。

孙尚香 玄德腕轮

关卡：吴7章 小牧长久手の战い

条件：快速救出孙坚、孙权，完成300人斩，并击破董卓、张郃、司马懿，贵重品发现。流程参考外传出现条件。

大乔 月光花の发饰

关卡：吴4章外传 宛城の战い

条件：掩护所有己军撤退，完成300人斩，贵重品发现。

小乔 阳光花の发饰

关卡：战国7章外传 金ヶ崎の战い

条件：先护送传令兵撤退并击败途中出现的吕布，然后在我方援军到达前完成300人斩并消灭地图中央附近的敌将，贵重品发现。

周泰 青伞盖

关卡：吴7章 小牧长久手の战い

条件：快速救出孙坚、孙权，再击破除妲己外的全部敌将，进入敌军本阵后贵重品发现。流程参考外传出现条件。

貂蝉 奉先簪

关卡：魏7章 山崎の战い

条件：先制压天王山，然后在我方武将全生存的情况下击败除董卓外的全部敌将。在曹操出现后贵重品发现。

真田幸村 六文钱

关卡：蜀7章 江户城の战い

条件：战斗开始后10分钟内将除增援的妲己、诸葛亮外的敌将全灭，并完成300人斩，妲己出现后贵重品将出现在天守最上层。妲己出现后完成300人斩也可以拿到。

前田庆次 庆次道中日记

关卡：吴3章外传 建业城の战い

条件：将出现的敌将一一快速击倒，最后在打败伊达政宗后贵重品就会出现。传令逃走没有影响。

阿市 小豆袋

关卡：魏5章外传 五关突破战

条件：除吕布外敌将全灭，并完成300人斩。

阿国 劝进帐

关卡：战国4章外传 汜水关の战い

条件：击破全部输送部队，再击败吕布。

杂贺孙市 杂贺胴服

关卡：蜀4章 南中の战い

条件：友军全员救出，且完成300人斩。

浓姬 道三の小刀

关卡：吴2章外传 常山の战い

条件：亲自制压3个兵粮库，并护送所有输送兵长回到城内。

女忍者 黄熟香

关卡：吴5章外传 姊川の战い

条件：5分钟内救出大乔，并完成100人斩。

丰臣秀吉 信长の草履

关卡：战国终章外传 白帝城の战い

条件：战斗开始后5分钟内突破石兵八阵并制压白帝城，贵重品发现。突破石兵八阵的条件是先击毁深处的金色石像，再退回入口处击败妖术师。

本多忠胜 鹿角胁立兜

关卡：战国7章 五丈原の战い

条件：快速击破除妲己外的全部敌将，在接近妲己时就会出现贵重品发现报告。

稻姬 白钵卷

关卡：吴6章外传 大坂湾の战い

条件：在15分钟左右的时间内将5支援军(到服部半藏为止)引到前田庆次门前，门开后贵重品发现。

德川家康 贞观政要

关卡：吴1章 定军山の战い

条件：击破除马超、森兰丸以外的所有敌将，并达成300人斩。这样在孙策与森兰丸见面的事件发生后，贵重品发现。

石田三成 三献茶

关卡：魏3章 夏口の战い

条件：7分钟内击破300人加森兰丸，贵重品发现。森兰丸的出现条件是将孙策引至地图上方偏左的房屋处。

岛左近 影目录

关卡：吴终章外传 赤壁の战い

条件：完成歼灭南部的敌人、落桥、火计的任务，并击破300人加伊达政宗。

立花訚千代 道雪具足

关卡：蜀5章 吴郡の战い

条件：看破3个空城的伏兵之计，并击破300人加董卓，贵重品发现。3个空城的伏兵之计的破解方法分别是：找到城中的敌兵、找到城中的我方士兵、破坏塔楼。

宫本武藏 五轮书

关卡：蜀6章 虎牢关の战い

条件：完成千人斩后，贵重品发现。

今川义元 枕草子

关卡：魏4章 夷陵の战い

条件：先击败工作兵长阻止庞统的架桥工作，然后击败逃跑的庞统，并完成150人斩，贵重品发现。庞统会往石兵八阵退却，且有分身，不要放过。

无限无双

把立花小姐放到第1或第3的位置，再给队伍中编入两名技型角色。战斗中先让其他人发动无双技击中敌人，之后换立花小姐上来放无双爆发。为确保成功，在换人时要连按○键，之后再按住不放。成功的话就会看到立花小姐的无双技不断发动，直到把敌人打死。



请叫我们爱与勇气！

迷失蔚蓝2	Konami	A·AVG
NDS	サバイバルキッズ～Lost in Blue 2～	日版
	2007年3月15日 1～4人	4980
	对应任天堂Wi-Fi网络连接	对应玩家年龄：全年龄

攻略透解 GUIDE THROUGH

不管怎么说，荒岛求生类游戏总有能吸引玩家注意的办法。严峻的自然环境、凶猛的野兽、各种难以预料的自然灾难、一男一女携手共同度过困境的浪漫色彩，再加上这又是一个曾经以"充满新意"和"难度颇高"而闻名的游戏续作，比起前作来在各方面都有了巨大的改良，虽然多少新意有些不足，但是也完全够让你捧着NDS耗上几天。

如果你比较喜欢让可爱而又麻烦的女主角用崇敬的眼神注视自己而不是每天愁眉苦脸，如果你想成为一个荒岛上的英雄而不至于让女主角饿死家中，如果你希望游刃有余地尽早从荒岛中脱身而不是坐在荒无人烟的海滩前对着大海发呆，那么你就真的该留心下面的野外求生指南了。

文 玛娜　美编 菲菲

无人岛求生手册 系统篇

基本操作

十字键	控制人物移动
A键	确定/拾取物品/调查/攀爬等
B键	取消/配合十字键长按可奔跑
X键	菜单/制作道具、料理/切换
Y键	牵手/放手/选择调味料(制作料理时)/推动木头石块等
L、R键	切换上屏显示内容/躲避攻击(战斗时)

菜单教学

在地图上按X键出现菜单，指令由上到下依次为：物品、休息、制作工具、图鉴、存档。



基本数值

流落到荒岛之后，我们会发现自己拥有4个基本数值，这4个基本数值是关系到生死存亡的关键，要活着熬过去就从现在开始，做一个懂得养生的人吧。

1.生命值：一旦为0游戏则Game Over，平时不会下降，但是受到动物攻击、中毒、体力与水分为0时缓慢减少，可以通过睡觉回复。

2.体力：非常关键的数值，在这个岛上没有钱可以，没有体力可万万不行，不仅跑都跑不动，更别提推石头推木头桩子了。体力平时会慢慢减少，进行比较激烈的活动时下降得更加迅速，降到0的时候



生命值下降，在满腹度不为0的情况下可以通过休息和睡觉恢复。

3.满腹度：平时会慢慢减少，降低到0时体力的消耗加大，有东西吃就能恢复，如果将满腹度控制在45%左右睡觉，对体力和生命值的回复都能取得比较好的效果。

4.水分：同样是平时会慢慢减少，喝水或吃了含有水分的食物即可上涨，水分降到0的时候不能吃干的食物，且生命值会缓慢下降。

初学者教学

磨刀不误砍柴工，在荒岛上开始正式生活之前，我们首先要做一点理论上和实际上的准备，以便于大家迅速掌握野外求生的能力。

工具：在游戏中得到一些原料后，我们就可以根据提示选择"制作工具"，制作方法是只要按照画面提示组合原料即可。

生火：生火首先需要一个生火器，以及一根作为燃料的树枝，将它们带在身上对着火堆按A键就可进入生火画面。有节奏地按动L、R键，直到摩擦起烟为止，当画面提示



要求"用力吹"的时候，立刻对准麦克风吹气，最好一口气吹到底，力气不用太大，待右边的生火槽完全涨满即可顺利生火。

天气：天气和探索荒岛间的关系也是很密切的，在岛上你将会遇到晴天、多云、雨天以及海啸，前两种对于探索没有什么影响，雨天会使体力消耗加快，这种时候还是不要跑远，在家附近休养生息比较好，而海啸之后，近海岸的很多食物都会被冲走，当然，海啸同时也会把一些有用的物品冲上海岸。

攀爬、推动、跳跃：要注意的是，这些行动都会消耗体力，而大块岩石还需要两个人合作才可推动。

蘑菇：蘑菇是一种十分危险的食物，在岛上蘑菇一共有7种，其作用分别为：1.睡眠效果；2.中毒效果，生命值会不断减少；3.脱水效果，水分不断减少；4.腹疼效果；5.无效果，普通的食用蘑菇；6.解除各种效果；7.兴奋效果，体力不会减少。这些效果都会在蘑菇食用之后1小时后出现，持续时间也是1小时，千万不要乱吃。另外，这些效果和蘑菇的颜色都是随机的，每次New Game之后都会重新分配，所以进入冒险旅程之后的第一件事建议为试毒，兴奋蘑菇会在长途探索中发挥很大的作用。



男女沟通指南

在另一个主角出现并入住洞穴之后就可以和其交谈了，交谈的选项如下：

渡すものがある	给对方物品
頼みがある	委托对方帮忙
ご飯にする	吃饭(由对方做)
でかけてくる	我要出去了
调子どう	询问对方的感觉
なんでもない	没事

中级者指南

好不容易来到这个荒无人烟的无人岛，当然要好好享受一下纯自然的环境和全天然无污染的野生食物咯，别看这个小岛不算大，能吃的东西倒不少，天上飞的地上爬的水里游的，凡是能抓到的都能送到嘴里填肚子，只不过到底要怎么抓？这个还是一门功夫。

拾取：掉在地上的食物直接按A键即可拾起带回家去，像是椰子、海藻什么的，此为天上掉馅饼，属于入门级手段。

挖掘：一部份在土里一部份在地面上的食物，需要使用触控笔在下屏来回划动，把埋在土里的半截挖出来即可。

捕鱼：拥有鱼叉之后就可以捕鱼了，装备鱼叉在海边按Y键进入捕鱼画面。捕鱼的方法是：在鱼游近的时候用触控笔模拟鱼叉向鱼刺去，判定范围还是比较大的，很容易就能抓到，在游戏的前期，营养价值高、捕捉又方便的鱼将会是最主要的食物。



钓鱼：制作出钓竿之后就可以钓鱼，钓鱼的收获比捕鱼要丰富不少，但是花费的时间将会比较长。

打猎：拥有弓箭之后就可以用弓箭狩猎一些中小型动物，使用方法是装备弓箭之后按Y键，下屏将变成第一人称视角的射击游戏，不过说真的，命中率真是不好说……



陷阱：拥有陷阱后在动物时常出现的场所使用陷阱即可设下圈套，过了一段时间后去调查就会发现已经有动物悲惨地中招了。

潜水：在岛上有一些海滩是可以潜水的(海滩山洞的最东边、外海滩最西方、岛背侧草原海滩东边)，当退潮之后和另一个主角一起通过这些海滩到达礁石上，就会触发潜水剧情，之后就可以按A键潜水了。海底有很多珍贵的好东西，但是要小心千万不要太贪心以至于憋死，也不要被鲨鱼咬到……

©1999 2007 Konami Digital Enterainmen,Inc.

高级者指南

料理：多做料理，一份在菜谱上有名有姓的料理比起将食物胡乱组合在一起的恢复效果高上很多。

床：最好早一些在森林中找到原料把床制作出来，在床上休息比睡在地上恢复体力的效果好得多。

储物柜：出远门的时候把食物和水放在储物柜里，留在家里的人就会自己食用。

委托：得到一些原料并触发相应剧情后就可以委托另一个主角加工原料，加工完成后与其对话便可得到加工后的原料，要经过一段时间后才会完成。也可以委托对方去寻找食物和木柴，但是看到对方那张不爽的脸……还是算了吧，就当是养个吃白饭的好了。

搬家：随着探索的范围越来越广，我们要通过搬家来逐步深入荒岛内部，搬家需要经过7次的修建才可完成，对于剧情本身是没有推动作用的。

退潮与涨潮：地图上有些隐藏地区需要等到潮水退下之后才可以进入，但是进入之后2小时内必须沿原路返回，否则潮水又会涨起挡住通路，被困在野外一天就危险了。

食物变质：将食物带在身上或是储物柜一段时间后，食物会变色，变成红色之后食用有很高的几率会造成食物中毒。

好感度：游戏中要增加好感度的方法有：赠送东西(饰品等)、每天询问对方的感觉、出门之前告诉对方什么时候回来，而篝火熄灭或不及时添加木柴会导致好感度降低。

战斗



在本作中，除了饥饿、口渴等因素会给主角的生命带来严重威胁，还有各种凶猛的野兽出现需要和它们战斗，战斗前可以选择是否要使用武器，当然不用武器也可以打败野兽，不过如果使用的话，推荐武器为鱼叉。

战斗的要点就是在敌人做出攻击的准备动作时按下L或者R键闪躲(用触控笔点击左右箭头也可)，被野兽击中的话生命值会下降，闪躲成功后用触控笔连点屏幕攻击敌人，反复几次即可取得胜利。

料理



本作中的料理是男女主角都可以制作的，当然我们建议料理还是自己制作比较稳妥，因为本作的AI实在有点低……不过让对方做的话，味道会随着熟练度的提高而慢慢好起来，而且也会偶尔做出菜谱上的料理并记入图鉴中。

料理有6种制作方法，分为凉拌、烧烤、煮、蒸、油炸、炒，需要使用的调味品可以在地面上调查随机获得，而且除了制作立刻就吃的料理之外，还可以把食物做成便当之后随身携带，非常方便。

流程篇

进入游戏之后可以选择男主角与女主角路线，两条路线除了细微处之外没有什么太大差别，不过强烈建议各位千万不要选择女主角路线，相信我，不管玩游戏的是男人还是女人，你都不会想在家里养个光吃白饭不干活的大男人……由于游戏的发展比较随意，所以攻略中将按照地区的方式进行介绍和解说，并不列出哪一天应该做哪些事，时间方面请大家合理安排分配。

海滩山洞（区域A）

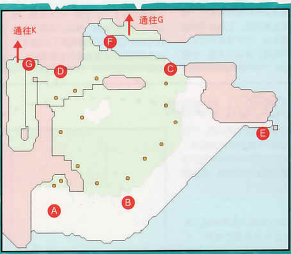
游戏一上来就是一场暴风雨，正在高三修学旅游中的男主角所在的船就要沉了，此时会出现3个选项供选择，随便选择一个吧，目前看来不管选什么接下来发生的事都是一样的。

之后没过多久睁开眼一看，原来已经被海浪卷到海滩上了，看看周围好像一个人都没有，往右边走了几步就发生剧情，遇到了昏睡在海滩边的女主角，两人交流了一下决定组成"荒岛生存兴趣小组"共同面对目前的困境，按住Y键牵起女主角的手带着她一路沿海岸前进(如果选择女主角路线这里就是牵起男主角的手带着柔弱的他前进……)，捡了一些海藻之类的东西之后转向上方走可以看到一条小溪，这里就是饮水处。

继续沿着山坡向左走发生剧情，找到一个山洞，虽然脏了一点，但是还可以住人。女主角出去找了根树枝和树皮回来，按照提示选择菜单第三项制作工具，制作出生火器之后在火堆前按A键生火，之后两人闲聊了一会，相互通报姓名为"爱"和"勇气"……第一次做饭会有提示，走到左边的石台前按A键进入料理界面，选择好原料之后按X做饭，吃完饭后便可以睡觉。

Check Point

本阶段大部分是自动剧情，只要跟着提示行动即可。在做完饭后，可以去周围找一些食物和木柴储备起来。

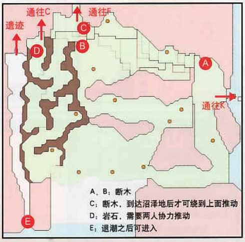


A：起始地点
B：找到女主角的地方
C：小溪
D：山洞
E：礁石，退潮时可以通过
F：悬崖，暂时无法通过，到达火山湖后才可通过
G：可将断木推下做成台阶

海滩山洞—瀑布—小海滩（区域B）

第二天起来发现篝火熄灭了，剧情之后就可以在家里的木柴堆里储备木柴，先吃东西恢复各项数值，接下来便可以向周围探险了。带上女主角沿着山洞的左边一路向上走到一块巨石处(需要从南边绕路才能到达)，和女主角合力按Y键把巨石推下，穿过山洞看到瀑布，之后跳过石块就到达了区域B。

从区域B南边的路一直往下走可找到木棍之后就可以和石块组合制作鱼叉来抓鱼吃了，最后是一直北上到达D点，和女主角协力推动巨石打开通往C区域的通道。



Check Point

E点的隐藏道路进去之后可以找到铁棒，等之后发生了地震还可以进入里面的遗迹。

外海滩（区域C）

今天还是不要带女主角一起出来了，独自一人沿着上次打通的路来到外海滩，路过的山洞中还有水可以喝，(如果带了女主角就让她藏在这个山洞里)出了山洞后遇到一只狼，这是游戏中的第一次战斗，只要注意到敌人攻击前的准备动作及时避开即可，就算不使用鱼叉也没有问题。赤手空拳打死了狼之后到达D点，发现一只老虎挡路无法通行，看来今天是不能玩武松打虎了，还是回家吧。



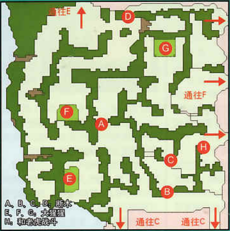
Check Point

海滩附近可以看到一艘沉船，岸边还有一个空瓶子，可以装水来喝，一瓶水可恢复50%的水分。而从现在开始就可以通过打猎来获取食物了，架设陷阱或者直接空手持拳打死都没问题，打死动物后可以随机获得肉、皮毛、油等物，吃完肉之后还可以捡到骨头，真是浑身都是宝啊。



过劳的主角 如果超过一天还不睡觉，主角会突然随机自行休息片刻，所以没事还是不要熬夜了。

外海滩—森林（区域D）



一觉醒来女主角不知道哪根筋不对没说几句话就跑出去了，找到她之后发现正有一条鳄鱼向她攻击，将鳄鱼打死之后发生剧情自动回家，这小姑娘还真能给人找事(如果选择了女主角路线此时还要去赤手空拳救男主角……)。回家休息一天之后，区域C被老虎挡住的地方就可以通过到达区域D了。

森林真是一个巨大的宝藏库，在这里可以找到很多水果，藤条以及圆木头等资材。一直向东走会遇到老虎，这次就要和它硬碰硬了，老虎的攻击力比较强大，一定要注意在适当的时机闪躲。森林南方的道路可以通往区域C的竹林，能找到竹子和竹笋等物，东边的三条路均通往沼泽，北方则通往大草原。

Check Point

要注意的是，如果为了赶时间，刚打完鳄鱼就去有拦路虎的地方，那只老虎是不会离开的。在森林中得到了藤条、圆木头、竹子等原料之后，就可以制作弓箭、自动生火器、钓鱼竿等工具，当然最重要的是要带藤条和木头回家引发制作家具的剧情，生活真是越来越好了。在E点有一只大猩猩，现在还不能和它接触，等到之后带了女主角过来就可以和它交换物品了(如果走女主角路线则此处直接就可交换物品)。

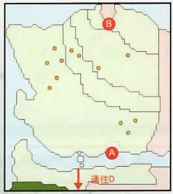
大草原（区域E）

这个区域的食物资源也很丰富，在到达B点的大树之后就会触发搬家的剧情，之后只要带上搬家所需要的材料来到这里按A键调查大树就可以建造树屋，反复数次便可完成。

Check Point

搬家需要绳子和圆木头等材料，绳子可以在家里让女主角帮忙制作。当然，不搬家到这里来也是可以的，只要不怕绕路……

A：饮水处，附近可以捡到"くぼんだ石"，之后就可以使用"蒸"和"煮"的方法做料理
B：第二据点，树屋



沼泽（区域F）

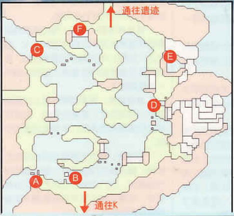
沼泽里有一些需要两人合力才能推动的断木，所以这次我们带上女主角一起去。要注意的是沼泽中无法奔跑以及进入菜单画面，比较浪费时间。进入沼泽后一直向东走，沿路不停地推动断木打开道路，A点有一只鳄鱼，不过不会造成什么威胁。一直走到最东边和女主角合力推下断木就可以看到通往火山湖地区的道路。

Check Point

地图南边的出口可以直接通往区域B小海滩，回家的途中将其打通，之后来往将方便很多。



火山湖（区域G）



这个区域中间是一个巨大的湖，周围被陆地包围，现在我们还没法过去，一直向右走触发了制作木筏的剧情之后，回家制作木筏之后再来就可以通过了，当然，这次我们也要两个人一起来才能乘坐木筏。上了木筏之后，把周围停靠点上的石块都推下来，之后就可以利用石块自己移动了。本区域的南面出口可通往区域K山丘，北面出口可到达遗迹，门口还有一只老虎。

A、B、C、D：石块
E：温泉
F："たいらな石"，可以学会"炒"的方法做料理。

Check Point

木筏一共要制作三次才能完成，材料是普通的绳子和圆木头。本区域的东边有一个温泉，到达之后出现选项，选择第二项即可两个人都恢复体力30，泡温泉不消耗时间又很方便，以后还能经常过来。

遗迹（区域H）

本作的遗迹比较简单，只需要做简单的推动和攀爬就可以通过，通过遗迹之后到达区域I岛背侧草原海滩。

遗迹的通过方法：1.完成遗迹需要耗费比较长的时间，所以记得在体力不支的时候及时抄近道回家休息。2.遗迹的基本通过方法是将石块推到地面的机关上。3.在遗迹中爬上紫黑色的砖块会扣除10%的生命值，可以将其推开预防无谓的损失，另外，将紫黑色的石块推到机关上是没有用的。

Check Point

遗迹中有一个房间在我们第一次通过的时候无法进入，当走出遗迹到达区域I岛背侧草原海滩后再返回遗迹中便会发生地震，此时先前无法通过的门就可以通行了。通过门之后走一段路会发现一个男人昏迷在地上，醒来之后他会告诉我们关于无线电的事情，说完才会死透，之后我们就可以利用无线电逃生。(关于逃生路线请见之后的研究)。若是不急着回家，继续向里走可以通过出口来到区域J高崖。

岛背侧草原海滩

本区域有可供我们建造第三个据点的大树，而东边的海滩处有一个救生艇，之后救生艇会漂流到外海滩。



高崖（区域J）

通过遗迹可来到此处，这里是全岛最高的地方，第一次来到西北方尽头的悬崖处时，爱觉得在这里能观察到什么东西。

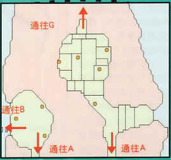


山丘（区域K）

没什么特别的地方，一直向下走就能回到区域A海滩山洞之前不能通过的悬崖。

Check Point

西南方的小块陆地就是我们在游戏开始时路过的瀑布地区。虽然说是抄近道，但是这条路其实也不怎么好走，到处都是山坡，挺浪费时间的。



荒岛上萌生的爱意 在游戏开始时，如果细心观察就会发现，按Y键后男女主角其实并没有牵手，要等到两人的好感度上升到一定程度之后才会牵手，而且还能一起进温泉泡澡。

补完篇

荒岛逃生路线

本作中要从荒岛逃生有5个路线可以选择，下面让我们来依次讲解逃脱方法。

1.通过木筏逃生

在11点～12点之间到达区域J高崖就有剧情发生，看到远方有船通过，之后回到区域I岛背侧草原海滩的海岸边就可以制作大木筏了。

制作大木筏要经过5个阶段，需要很多圆木头、绳子和毛皮，完成之后在11点～12点之间和女主角一起在海滩等到发生剧情再开动大木筏，才会遇到船获救。

2.通过无线电逃生

在遗迹中遇到幸存者并得知了关于无线电的事情后，就要带上女主角去找大猩猩交流感情了，因为什么，因为无线电被大猩猩拿走了……大猩猩在森林的三块大石头上随机出现，一天只能与其交流一次。遇到大猩猩后会出现3个选项：给它东西、和它说话、离开。

而这里我们要和它说话，这是取得无线电的关键，此前请先确定你的周围现在没有人，因为丢人的时刻就要到来了。选择第二项之后系统提示要模仿猩猩的叫声，掌握好节奏和停顿，如果模仿得好它会非常开心，还会送东西给我们……反复如此直到它送了个无线电，我们就可以抛弃这段在荒岛中萌生的人兽友情，开心地踏上逃生之道了。

拿着无线电带上女主角，一起来到区域J高崖，在西北的悬崖处使用无线电，



就可以回家慢慢等着救助队的出现了。

3.通过救生艇逃生



首先在外海滩找到救生艇，然后拥有5个便当、5瓶装满水的瓶子，以及像是香蕉、椰子等可以补给水分的果实，持有地图A，就可以通过救生艇逃脱。

4.通过烛台逃生

在遗迹中找到狼烟后，带上生火器、火把、几根树枝到区域J的高崖边，下午5点会发生剧情看到直升机，之后在一天内按照上屏剧情提示依序点燃岛上的5处烛台便可以坐上直升机获救，最后一个烛台需要带着弓箭等一套生火装置和女主角一起去才能点燃。

5.通过狼烟逃生

一个人在下午4：00～6：00的时候带上生火工具、圆木头两根和火把前去高崖，发生剧情后被救助队救出。

全地图获得方法

名称	获得方法
地图A(岛周边地图)	在区域I岛背侧草原海滩潜水获得
地图B	在区域C外海滩潜水获得
地图C	在区域A海滩山洞潜水获得
地图D(秘密的隐藏地图)	大猩猩处获得





其他模式

生存模式：通关之后追加“孤独生活”，这个模式其实就是男主角一个人在岛上求生的模式，此时的初始数值全部为25%，从开始就能制作全部工具和家具，按照在岛上生存的时间计算分数和等级，是一个对玩家的大考验。

联机模式：本作的联机模式真的非常无聊……可以4个人一起游戏，主要内容是“比比看到底谁在岛上撑的时间久”，如果你喜欢，也可以拉着好朋友一起玩，开开心心地诅咒别人比自己早死(−_−!)



▲结局之一，几年后已经修得正果的男女主角重新回到这个岛上，怀念过去的岁月。

全料理菜谱

名称	制作方法	原料	调味料
たまごサラダ	さばく	タマゴ+ニンジン	岩盐+コショウの实
大根サラダ	さばく	ダイコン	岩盐+水色の木の实
ごぼうサラダ	さばく	ゴボウ	ムラサキの豆+とうがらし
ワカメサラダ	さばく	ワカメ	ムラサキの豆+水色の木の实
きのこサラダ	さばく	キノコ+野菜	岩盐+コショウの实
アジのたたき	さばく	アジ+アサツキ	ムラサキの豆
スズキのたたき	さばく	スズキ+アサツキ	水色の木の实+ムラサキの豆
さしみの盛り合わせ	さばく	鱼+アサツキ	ムラサキの豆
フルーツ盛り合わせ	さばく	グァバ+パッションフルーツ+フルーツ	木のミツ
ベイクドポテト	烧く	ジャガイモ	岩盐+コショウの实
うなぎのかばやき	烧く	ウナギ	ムラサキの豆+木のミツ
あゆの盐烧き	烧く	アユ	岩盐
烧きハマグリ	烧く	ハマグリ	ムラサキの豆
烧き鸟	烧く	鸟肉	岩盐+コショウの实
烧きシャケ	烧く	サケ	岩盐+ムラサキの豆
たいのお头	烧く	マダイ	岩盐
ヤマメの盐烧き	烧く	ヤマメ	岩盐
ニジマスのバター烧き	烧く	ニジマス+タマネギ	岩盐+茶色い木の实
スズキの姿烧き	烧く	スズキ	岩盐
ヤマメのくし烧き	烧く	ヤマメ+ニンジン	コショウの实+岩盐
クロメジナのポワレ	烧く	クロメジナ+タマネギ	茶色い木の实+岩盐
オオカミのポワレ	烧く	オオカミ肉+ミルク+ニンジン	茶色い木の实
豚の南国风いためもの	いためる	イノシシ肉+パイナップル	岩盐+コショウの实
ヒラメのムニエル	いためる	ヒラメ	茶色い木の实+コショウの实
かにオムレツ	いためる	カニ+タマゴ	岩盐+コショウの实
きのこオムレツ	いためる	キノコ+タマゴ	茶色い木の实+コショウの实
イタリアンオムレツ	いためる	ジャガイモ+タマネギ+タマゴ	岩盐+コショウの实
あさりバター	いためる	アサリ	岩盐+茶色い木の实
きのこのソテー	いためる	キノコ	岩盐+コショウの实
きんぴら	いためる	ゴボウ+ニンジン	ムラサキの豆+木のミツ
目玉烧き	いためる	タマゴ	岩盐+コショウの实
ニジマスのソテー	いためる	ニジマス+ニンジン+ジャガイモ	茶色い木の实+コショウの实
スズキのムニエル	いためる	スズキ+ニンジン+ジャガイモ+パッションフルーツ	茶色い木の实+コショウの实
しゃぶしゃぶサラダ	にる	イノシシ肉+野菜	ムラサキの豆+水色の木の实
クラムチャウダー	にる	贝+ミルク+タマネギ	黄色いつぼみ+岩盐
肉じゃが	にる	イノシシ肉+ジャガイモ+ニンジン	ムラサキの豆+木のミツ
ポトフ	にる	イノシシ肉+ジャガイモ+タマネギ+ニンジン	黄色いつぼみ+岩盐
イワシのつみれ汁	にる	イワシ+アサツキ	ムラサキの豆+コショウの实
オニオンスープ	にる	タマネギ+ニンジン	黄色いつぼみ+岩盐
はとのスープ	にる	ハト肉+アサツキ	岩盐+コショウの实
カモなべ	にる	カモ肉+アサツキ+ニンジン	ムラサキの豆+岩盐
ゆでたまご	にる	タマゴ	岩盐
石狩なべ	にる	サケ+アサツキ+ニンジン+ダイコン	ムラサキの豆+岩盐
たぬきなべ	にる	タヌキ肉+ニンジン+タマネギ	ムラサキの豆+岩盐
豚汁	にる	イノシシ肉+ニンジン+ダイコン+アサツキ	ムラサキの豆+岩盐
もみじなべ	にる	シカ肉+ニンジン+ゴボウ+アサツキ	ムラサキの豆+岩盐
タケノコのにもの	にる	タケノコ+ニンジン+ゴボウ+ダイコン	ムラサキの豆+木のミツ
オオカミなべ	にる	オオカミ肉+ニンジン+ダイコン+アサツキ	ムラサキの豆+水色の木の实
クリームシチュー	にる	肉+ミルク+ニンジン+ジャガイモ	黄色い木の实+コショウの实
キスのフライ	あげる	キス	岩盐
オニオンフライ	あげる	タマネギ	岩盐
フライドポテト	あげる	ジャガイモ	岩盐+コショウの实
かきフライ	あげる	カキ	岩盐
あじフライ	あげる	アジ	岩盐
鸟のからあげ	あげる	鸟肉	ムラサキの豆+岩盐
かきあげ	あげる	ジャガイモ+ゴボウ+ニンジン	岩盐
マハゼのてんぷら	あげる	マハゼ+パンの实	岩盐
れんこんチップ	あげる	レンコン	岩盐
ポテトサラダ	むす	ジャガイモ+ニンジン	岩盐+コショウの实
カニのすがたむし	むす	カニ	ムラサキの豆
ふかしイモ	むす	タロイモ	岩盐
ちゃわんむし	むす	鸟肉+キノコ+タマゴ	ムラサキの豆+岩盐
プリン	むす	タマゴ	木のミツ+茶色い木の实
むしウニ	むす	アカウニ	ムラサキの豆



家具&工具 由于篇幅的原因没有列出家具和工具列表，不过得到了新的资材之后就可以查看“制作工具”或是回家和女主角交谈，可以制作出很多有用的东西，另外家具都是可以升级的。



变态玩法最终回！

经过三期连载之后，我们的变态玩法终于迎来了最终回！其实有关《最终幻想XII》的小心得、小发现还有很多很多，但为了避免大家审美疲劳还是决定结束。连载到现在，大部分读者还是处于"看客"的地位，只有少数几位表达了自己的挑战意想。其中一位山东读者表示想挑战"最速练满"（也就是99级+全执照），也算是令人耳目一新的设想。在此希望大家踊跃投稿，不光是《最终幻想XII》，其他游戏也同样欢迎！

编 纱迦 美编 NINA

最终幻想XII		Square Enix	RPG
PS2	ファイナルファンタジー		日版
	2006年3月16日	1人	8800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

⑥ 最强角色决定战

本作所有角色练到最后，除了能力稍有差别之外，其他方面如技能、武器、召唤兽等等都是共通的。那么谁是本作的最强角色呢？光看数值是没有用的，下面就让我们来一次大比武！

FF12联赛开幕！



本次大赛的规则如下

1.战斗为1对1。

2.战略槽只有1条：对方名→たたかう。

3.每场战斗采用五局三胜制。

4.参加对象全员50级，已学会全部技能。

5.装备为初登场时的装备。

6.舞台为大瀑布下的斗技场，陷阱在战斗开始前全部破坏。

最终结果发表

	对巴修	对艾雪	对潘妮罗	对芙兰	对梵	对巴尔福雷	最终结果
巴修	–	3：1	3：0	3：0	3：0	3：0	5胜0败
艾雪	1：3	–	3：0	3：0	3：0	3：0	4胜1败
潘妮罗	0：3	0：3	–	3：2	3：1	3：0	3胜2败
芙兰	0：3	0：3	2：3	–	3：0	3：0	2胜3败
梵	0：3	0：3	1：3	0：3	–	3：0	1胜4败
巴尔福雷	0：3	0：3	0：3	0：3	0：3	–	0胜5败

ミスリルソードVSダガ——梵可谓拥有压倒性的优势，但没想到最后是潘妮罗获胜。原因在于潘妮罗的速度占优。

速度决定胜负的场面还出现在巴尔福雷和芙兰的战斗中。此番两人一个用铳一个人弓进行对决。最后芙兰凭借弓的速度上的优势压倒了巴尔福雷。

而巴修和艾雪的攻击速度基本相同，不过双方的威力差别左右了比赛的胜负。平均每一击都有100点以上的差距。

空手决胜负



不难看出，由于初期武器性能的巨大差异，导致巴尔福雷不幸垫底，而早登场的几位都没有得到高名次。那么如果排除武器防具的因素，谁又会是第一呢？结果答案竟然是艾雪！

由于有格斗技能的作用，使得大家的空手攻击力异常高，导致比赛往往在两三个回合间便决出了胜负。故先出手成了比赛的关键，而艾雪正是凭借这一点当选本作的最强角色！

	对艾雪	对梵	对巴尔福雷	对芙兰	对潘妮罗	对巴修	最终结果
艾雪	–	3：2	3：1	3：0	2：3	3：2	4胜1败
梵	2：3	–	2：3	3：2	3：0	3：2	3胜2败
巴尔福雷	1：3	3：2	–	2：3	3：2	3：0	3胜2败
芙兰	0：3	2：3	3：2	–	2：3	3：2	2胜3败
潘妮罗	3：2	0：3	2：3	3：2	–	0：3	2胜3败
巴修	2：3	2：3	0：3	2：3	3：0	–	1胜4败

友谊赛

决出胜负后大家是不是有点兴致索然呢？下面就来3场友谊赛调剂一下吧！比赛的限制条件和之前相同，但为了避免在一瞬间决出胜负，将所有人的装备设置为黄金のスカラー、マクシミリアン、バブルチェーン。

友谊赛1 男子汉的拳击比赛



在雨季的ギーザ草原，3位男子汉进行了一场空手拳击比赛。三人的汗水与雨水交织在一起，编织出了一首感人的战斗乐曲（笑）。经过3分钟的死斗过后，巴修凭借丰富的战斗经验胜出，而梵几乎和巴尔福雷同时倒下。

友谊赛2 超魔法大战



与此同时，在ナルビナ城塞的西门，3位女性角色以魔法展开了一场生死大战！芙兰用アーダー、艾雪用コラプス、潘妮罗用ホーリー，结果最后艾雪以一发コラプス令三人全灭。看来魔法的确是相当危险。



友谊赛3 新编自相矛盾



谁都听说过"自相矛盾"的故事，不过在《最终幻想XII》的世界里却的确存在着名为"最强の矛"和"最强の盾"的武具。那么当最强之矛对上最强之盾时，会发生什么结果呢？

经过100次的严格测试，我们发现最强之矛的100次攻击中有68次会被最强之盾防住。无盾时最强之矛平均可造成3262点伤害，而在有了最强之盾后这个伤害值被锐减至1044点。最强之盾没有攻击力，也不能将最强之矛折断，但也无愧于"最强"这个名字了！

©2006 SQUARE ENIX CO.,LTD.ALL Rights Reserved.



⑦ 传说之剑的秒杀传说

很多人都把トロの剑看作鸡肋。因为要想拿到这把武器，需要战胜游戏中最强的BOSS，而本游戏的BOSS却是不能反复挑战的。不过有了トロの剑，我们其实可以实现其他的目标，那就是将所有的敌人秒杀！

战略槽&装备

根据トロの剑的性能和连击数的规律，不难设计出秒杀专用的万能型战略槽&装备。左边是主攻手的设置，右边是辅助人员的设置。这套设置足以秒杀游戏中绝大部分敌人了！

A：这里的两个设置是为了调节残余HP量的，毕竟阵亡率过高的话也影响速度。
B：用暗黑是为了调节自己的HP，一次可以减少20%的HP。
C：这是为了快速救活死去的主攻手。フェニックス效果UP只需学一个就OK了。
D：黑の假面+甲贺忍刀可以用来回复HP，可确保HP在1/8以下。
E：用演出效果长的フレアー是为了延长行动时间，让敌人的快速优势发挥不了。



武器	トロの剑(マサムネ)
头	黑の假面
体	マクシミリアン
アクセサリ	源氏の小手



武器	甲贺忍刀
头	黑の假面
体	源氏の铠
アクセサリ	カメオのベルト

トロの剑的性能

从数据上看，トロの剑的性能是所有武器中最强的：攻击130，回避50，圣属性，附加永久ブレイブ、フェイス效果。惟一的弱点是出招时间极长。但トロの剑的连击发生率居然高达56%，装备源氏の小手后连击率增至144%，也就是说每回合必出连击！因此トロの剑无疑是游戏中最适合用来秒杀敌人的武器。

连击数的规律

每回合必出连击只是一个开始，因为连击数也是关键。游戏中连击数与角色的残余HP有关，具体如上表。不难看出，低HP便是高连击数的保证。

残余HP	连击数范围
1/4以上	2~6
1/8~1/4	2~8
1/16~1/8	2~10
1/16以下	5~12

实战演练

接下来就让我们用这套设置去挑战游戏的最终BOSS，看看最后的效果吧！这也是拿到トロの剑后仅存的最强敌人了。

结果最终的4连战一共仅用时5分钟便已结束！其中22万8299点HP的最终BOSS更是只用了30秒，连绝对防御都没来得及发动！若不是前两战必定会出现对话情节，我们的时间还会更快！这也算是把トロの剑用到极致的方法吧！



⑧ 逆袭的~~夏亚~~巴尔福雷

装备バトルハーネス后，我方角色在受到敌人的普通攻击时，便有机会进行反击。反击的效果和普通攻击一样，只是准备时间为0，另外可以出现会心一击，但不能进行连击。由此产生的变态打法就是：只用反击打倒敌人！

反击的几率

首先我们需要弄清楚反击的出现规律。现在我们已经得知，反击的出现几率是角色的速度÷2，而装备了源氏の铠后，反击的出现几率提升为角色的速度×2。由此可知，要想提高反击几率，就得设法提高角色的速度，经实战验证后巴尔福雷是最合适的人选。

但要注意的是在以下情况中是不会出现反击的：

1.非普通攻击。
2.敌人的攻击ミス或レジスト。
3.我方处于逆转、睡眠、ストップ、混乱或ドンアク的状态。
4.受到敌人的反击。
5.其他行动实行中。
6.敌人用弓、ボウガン、铳、计算尺、愈しのロッド、フェイスロッド进行攻击。

反击的优势

采用反击战术除了是一种变态玩法外，还有其他的价值吗？答案是肯定的。首先，反击专用装备バトルハーネス在ネブラ河集落南的商人处就有售，入手时间可谓相当早；其次，如果我方成员回避够高的话，对于以普通攻击为主的敌人来说简直就是无敌；第三，反击的准备时间为0，配合普通攻击一起使用的话，在同样的时间内攻击次数约为1.86倍！



当然反击也有其致命的缺点，那就是一定只对普通攻击有效，所以对于不少BOSS来说光靠反击是行不通的，这其中就包括最强的"5000万"。

战前准备

バトルハーネス+血涂られた盾+源氏の铠便是反击的专用套装，其他以增加速度为主即可。血涂られた盾的回避高达90，配合盾回避率UP的效果可以做到100%防御敌人的普通攻击！血涂られた盾自带猛毒、スリップ、スロウ效果，前两者可以让其他人以回复魔法抵消，而スロウ在准备时间为0的反击面前完全不是问题！

为了加快反击的速度，我们可以对敌人加上各种有益的状态魔法，例如：狂战士、ヘイスト、沉默等等。简单地说就是让敌人专心致志地进行普通攻击，再给主攻手加上デコイ就完美了！但是部分BOSS拥有无耻的普通攻击无法回避的技能，这样装血涂られた盾就没有意义了，改装大威力武器即可。

逆袭的巴尔福雷



现在就可以让我们的巴尔福雷进行单人挑战了！在采用以上所述的配置后，基本上可以灭掉所有以普通攻击为主的敌人，这里我们单独找了45个赏金首中实力超强的パイルラスタ进行挑战，相信大家都对这条会用惊异的龙有深刻印象吧！但在逆袭的巴尔福雷面前，这条龙完全无技可施，就算只用反击也只需20多分钟便可以搞定收工。如果加上普通攻击更是只用12分50秒。

当然也有人会问为何不去挑战最强的"5000万"？这是因为对方不但拥有回避不能的特技，而且普通攻击附加即死效果，所以光靠反击是肯定不行的。但是战胜本作的三大BOSS中的オメガmk-Ⅻ却是有可能的。这个BOSS只会普通攻击，虽然也有回避不能的特技，但是没有其他恶心的效果。不过对方的HP之多就不用说了，而且其普通攻击的威力和速度也不容小视。单挑是肯定没胜算的，有兴趣的玩家不妨试试一人反击、两人辅助，看是否能够成功。



文 晴天 协力 阳光育成计划成员 hizame 美编 菲菲

研究中心 RESEARCH CENTER

继上次为大家公开了一周目固有角色的资料后，本次的最终研究将对二周目继承角色完全资料进行剖析，而一些隐藏在迷你游戏后的秘密也将让游戏中跳跃苦手的玩家有不小的收获，再加上最后的全法定式收集方法，想完美该游戏的玩家绝对没有任何理由错过！

DRAGON SHADOW SPELL
ドラゴンシャドウスペル

龙影符	FLIGHT-PLAN	S・RPG
PS2 ドラゴンシャドウスペル		日版
2007年1月18日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

多周目继承

塔兹琪



和凯特一样属于万能型的角色，由于具有行动力高的优势，所以无论是回复还是攻击都能轻松胜任，建议装备增加DF的法定式进行战斗。

继承道具 T.Aマトリクス

攻击范围



等级	技能	类别	AP	BP	效果
初期拥有	一齐攻击	队伍能力	3	1	根据参与的同伴数量对敌人造成巨大伤害
6	凤火灭翔	心兽解放技	2	4	前方4×7范围内扇状攻击
12	ヒール	队伍能力	3	－	中范围回复HP
22	冥想	个人能力	1	1	一定时间内持续回复MP
30	休息	个人能力	1	1	一定时间内持续回复HP
38	メガヒール	队伍能力	5	1	大范围回复HP
75	必中指南	个人能力	1	1	使任意角色以会心一击的攻击必然命中敌人
90	魔导指南	个人指南	1	2	使任意角色特殊能力的MP需求减半

布艾娜



以回复魔法为中心的远程攻击型角色，没有特别突出的能力，WT低和很高的移动力可以和敌人进行游击战。

继承道具 B.Cマトリクス

攻击范围



等级	技能	类别	AP	BP	效果
7	メキドラゲン	队伍能力	3	－	中范围无属性魔法
20	缚视指南	个人能力	1	1	增加任意角色ZOC影响的范围
25	ヒール	队伍能力	3	－	中范围回复HP
30	会心指南	个人能力	1	1	使任意角色物理攻击造成会心一击两倍的伤害
43	メガヒール	队伍能力	5	1	大范围回复HP
55	见切指南	个人能力	1	1	使任意角色必然回避一次物理攻击并进行反击
75	冥想	个人能力	1	1	一定时间内持续回复MP
90	一齐攻击	队伍能力	3	1	根据参与的同伴数量对敌人造成巨大伤害

佩因基拉



除物理攻击力在同类型角色中属中上水平外，魔法的成长也十分出色，附带冻结属性的各种技能也为对敌人造成巨大伤害创造了良好的条件。

继承道具 Pkマトリクス

攻击范围



等级	技能	类别	AP	BP	效果
4	ペイルライダー	心兽解放技	2	4	前方6×3范围内直线攻击+冻结
9	ブリザード	队伍能力	3	－	中范围冰属性魔法+冻结
16	休息	个人能力	1	1	一定时间内持续回复HP
24	マナ夺取	个人能力	1	－	吸收敌人的MP
34	冥想	个人能力	1	1	一定时间内持续回复MP
41	メガブリザード	队伍能力	5	1	中范围冰属性魔法+冻结
50	アイシクルエッジ	队伍能力	7	2	大范围冰属性魔法+冻结
90	一齐攻击	队伍能力	3	1	根据参与的同伴数量对敌人造成巨大伤害

基库



和亚瑟一样拥有很高的物理攻击力，建议装备上提升DF的法定式来弥补他自身的缺点，同样属于大器晚成的角色。

继承道具 S.Dマトリクス

攻击范围



等级	技能	类别	AP	BP	效果
7	サンクティオ	心兽解放技	2	3	以自己为中心中范围物理伤害+燃烧
14	バーンフレア	队伍能力	3	－	中范围火属性魔法+燃烧
27	休息	个人能力	1	1	一定时间内持续回复HP
30	メガヴォルテクス	队伍能力	5	1	中范围雷属性魔法+麻痹
35	会心	个人能力	1	1	物理攻击造成会心一击两倍的伤害
55	气合	个人能力	1	1	使自己的BP提升一阶段
75	インフェルノ	队伍能力	7	2	大范围火属性魔法+燃烧
90	一齐攻击	队伍能力	3	1	根据参与的同伴数量对敌人造成巨大伤害

琉克



拥有强大攻击力的同时还有很高的物理攻击回避率，发动自带的休息技能后可以直接冲进敌人的包围圈进行作战。

继承道具 Y.Sマトリクス

攻击范围



等级	技能	类别	AP	BP	效果
5	胡蝶蛊毒	心兽解放技	2	3	中范围物理攻击+猛毒
13	见切	个人能力	1	1	必然回避一次物理攻击并进行反击
21	一齐攻击	队伍能力	3	1	根据参与的同伴数量对敌人造成巨大伤害
28	缚视	个人能力	1	1	增加自身ZOC的影响范围
35	休息	个人能力	1	1	一定时间内持续回复HP
45	必中	个人能力	1	1	以会心一击的攻击必然命中敌人
55	冥想	个人能力	1	1	一定时间内持续回复MP
65	会心	个人能力	1	1	物理攻击造成会心一击两倍的伤害

罗迪翁



虽然拥有出色的攻击能力，但是WT过高使他的实用性大大降低，甚至连惟一的回复技能也显得十分鸡肋，尽量装备减少WT的法定式。

继承道具 R.Hマトリクス

攻击范围



等级	技能	类别	AP	BP	效果
5	必中	个人能力	1	1	以会心一击的攻击必然命中敌人
17	ヒール	队伍能力	3	－	中范围回复HP
35	气合	个人能力	1	－	使自己的BP提升一阶段
45	休息	个人能力	1	1	一定时间内持续回复HP
55	会心	个人能力	1	1	物理攻击造成会心一击两倍的伤害
65	缚视	个人能力	1	1	增加自身ZOC影响的范围
75	冥想	个人能力	1	1	一定时间内持续回复MP
90	一齐攻击	队伍能力	3	1	根据参与的同伴数量对敌人造成巨大伤害

©FLIGHT-PLAN 2007



凯鲁

魔法型单位中行动最快的角色，并且同时具有回复和攻击的强力技能，装备上增加HP和DF的技能后，绝对是后期培养的目标。

继承道具 K.Rマトリクス

攻击范围



等级	技能	类别	AP	BP	效果
4	一齐攻击	队伍能力	3	1	根据参与的同伴数量对敌人造成巨大伤害
11	ヒール	队伍能力	3	—	中范围回复HP
18	マナ夺取	个人能力	1	—	吸收敌人的MP
33	必中	个人能力	1	1	以会心一击的攻击必然命中敌人
40	メガヒール	队伍能力	5	1	大范围回复HP
48	テスタメント	队伍能力	5	1	大范围无属性魔法
58	见切	个人能力	1	1	必然回避一次物理攻击并进行反击
95	ジャッジメント	队伍能力	7	2	远距离大范围无属性魔法



普林薇尔

初期主要以攻击魔法为主的魔法型角色，在所有的魔法师中拥有最高的移动力，习得回复魔法后也是一名强力的同伴。

继承道具 P.Sマトリクス

攻击范围



等级	技能	类别	AP	BP	效果
6	冥想	个人能力	1	1	一定时间内持续回复MP
12	ヴォルテクス	队伍能力	3	—	中范围雷属性魔法+麻痹
19	魔导	个人能力	1	2	使特殊能力的MP需求减半
25	ブラストダイン	队伍能力	5	1	中范围风属性魔法+AGL下降
32	マナ夺取	个人能力	1	—	吸收敌人的MP
39	メガヒール	队伍能力	5	1	大范围回复HP
47	テスタメント	队伍能力	5	1	大范围无属性魔法
90	一齐攻击	队伍能力	3	1	根据参与的同伴数量对敌人造成巨大伤害



艾维

典型的远程攻击型角色，魔导技能的特性在前期可以很好地拟制MP的消耗，后期仍然以使用各种辅助魔法为主。

继承道具 A.Bマトリクス

攻击范围



等级	技能	类别	AP	BP	效果
8	魔导	个人能力	1	2	使特殊能力的MP需求减半
15	必中指南	个人能力	1	1	使任意角色以会心一击的攻击必然命中敌人
23	ブラストダイン	队伍能力	5	1	中范围风属性魔法+AGL下降
31	缚视指南	个人能力	1	1	增加任意角色ZOC影响的范围
45	休息	个人能力	1	1	一定时间内持续回复HP
65	冥想	个人能力	1	1	一定时间内持续回复MP
75	エアスパイラル	队伍能力	7	2	大范围风属性魔法+AGL下降
90	一齐攻击	队伍能力	3	1	根据参与的同伴数量对敌人造成巨大伤害

迷你游戏补完篇

音乐飞行

游戏一共分为5关，最开始玩家只能选择前三首曲目，当第三首曲目达到7000分以上追加第四首曲目，再将第四首曲目达到8000分以上就会出现最后的第五首曲目。所有曲目通过之后在炼金工房可以制造"ZEROカード00"，以后玩此迷你游戏就不再需要消耗"クレジットチャージ"，另外在迷你游戏的标题画面下同时按下L1+L2可以随机改变标题的颜色：绿色对应EASY模式，但达到分数要求不会追加任何新要素；黄色对应NORMAL模式，每个关卡气泡的位置会随机发生变化；红色对应HARD模式，绝对是噩梦一般的难度。



面具接力赛

完成第五章的第二场剧情战斗后，可以在炼金工房里制造"はじまりの假面"的特殊道具，带着它与ヴェネツィア第一场景右上方的"假面屋女主人"对话可以开启"面具接力赛"的迷你游戏。接下来玩家需要做的就是带着各种面具（按△键装备面具）与特定的NPC对话以换取另一种面具，当所有面具交换完毕后，除了可以得到大幅度增加跳跃能力的面具外，在炼金工房中也可以制造"假面屋出张サービス"随时召唤出"假面屋"更换面具，如果大家在游戏各处还有遗漏的"贤者の石"，就赶快利用它来轻松获得吧。（请大家按照以下的顺序进行交换，初期某些地方的跳跃会比较有难度，很考验玩家的耐心）



▲获得最终面具并在"飞天の扉"选择城市时，连凯特的样子都变成了佩因基拉（Orz……）

编号	获得地点	面具
1	炼金工房制造	はじまりの假面
2	ヴェネツィア假面屋	ガラスの假面
3	ローテイブルク右侧场景的士兵	铁假面
4	ヴェネツィア左下方乘船到第二场景，右上角的传教士	ヴェネツィアンマスク
5	幽灵船B1F右侧的フライ	灵符の假面
6	メイヘンス第一场景右上角的白衣老人	天狗のお面
7	ローテイブルク炼金工房前面黄发女性	ガスマスク
8	第4步前往场景中喝咖啡的男性	ツタン假面
9	メイヘンス第二场景中拿斧头的男性	メイヘンスマスク
10	幽灵船BIF左侧的ブラン处	にゃんこマスク
11	ローテイブルク右侧场景左上角城墙上的怪物	亡灵面：射鸟
12	ヴェネツィア第一场景房顶上的怪物	亡灵面：斧牛
13	从幽灵船B1F的浮游平台来到上方的电梯，B2F的怪物	亡灵面：魔山羊
14	进入第6步老人处右侧的门，道路尽头的怪物	亡灵面：枪马
15	幽灵船操舵室上方平台的怪物魔物	亡灵面：愈羊
16	幽灵船隐藏房间中的アルファ处	亡灵面：剑盾蜥蜴
17	幽灵船操舵室副船长バーンハート	ダイクロ覆面
18	幽灵船操舵室船长スペンサー	ベルンハルト覆面
19	幽灵船BIF彷徨の间ダイクロ	スペンサー覆面
20	昏白の领域第40层击败ペインキラー	テオじさん

注1：需要先制造出浮游ブロック翠、苍、红三种浮游平台。
注2：需要先制造"キーコード・ルビエル"和"キーコード・ヨハネ"。
注3：完成所有的支援任务并制造所有对应的铠甲后，在第9章进入B2F的隐藏房间。
注4：由于剧情中ダイクロ会在最终章死去，所以务必在第9章获得。

鲜花大派送

游戏中只要注意在增加平台后的跳跃问题，要想在短时间内获取大量的"贤者の石"并非难事，而随着派送范围的扩大，适时地扩大自己的花篮显得尤其重要。玩家最初的花篮只拥有3×3的空间，通过派送第4关后会在"炼金工房"追加"シロガネの花かご"的物品，制造后可使用4×3的中型花篮；通过第7关后制造"コガネの花かご"即可拥有4×4最大空间的大型花篮。游戏评价的主要依据为当前关卡剩余的时间：S级要求剩余时间在30秒以上；A为20～30秒之间；B为10～20秒之间；C为10以下。以下为大家列出所有关卡奖励"贤者の石"的数量（C评价固定为10个），通过所有关卡后玩家还可以在"炼金工房"制造"ヘッドホンギア"的特殊道具，这样演唱游戏主题歌的神秘人物就会出现在每个城镇里，大家能够找到她吗？



关卡	时间(秒)	S	A	B
1	45	40	30	20
2	50	50	30	20
3	55	70	40	25
4	60	90	50	30
5	65	110	60	35
6	70	130	70	40
7	75	150	80	45
8	80	170	90	50
9	85	190	100	55
10	90	210	110	60

全法定式收集

游戏中除精灵系、灵鸟系、狱魔兽系、天魔系、神兽系以外的13个种族都存在拥有特殊法定式的アルビノ，下面就为大家公开整个游戏共18个种族，所有我方能够装备的法定式详细资料，以下提及的"All"含义为不断消灭同种族的敌人使该种族的经验达到最大值（即法定式习得画面中，种族下的蓝色槽达到满值），红色突出的法定式则需要消灭对应种族的アルビノ才可获得，要想在游戏的任何战斗中所向披靡，在这里一定会找到你最想要的答案（需要消灭的敌人以游戏中最先出现的为准）。

◆精灵系

法定式	效果	CODE	P	附加条件
MP+10	最大MP增加10	250	15	–
MP+18	最大MP增加18	450	35	–
MP+26	最大MP增加26	640	50	–
MP+36	最大MP增加36	1100	70	–
MP+50	最大MP增加50	2200	120	–
MP+66	最大MP增加66	4200	160	–
MP+84	最大MP增加84	5900	200	–
睡眠无效	不会陷入睡眠状态	260	15	–
炎属性无效	炎属性+燃烧无效	24000	300	第1章"遺迹に栖む幽精"中消灭炎エレメント
冰属性无效	冰属性+冻结无效	24000	320	第3章"水辺にたゆたう忧い"中消灭冰エレメント
雷属性无效	雷属性+麻痹无效	24000	340	第2章"记されぬ暗の司书"中消灭雷エレメント
风属性无效	风属性+AGL下降无效	24000	360	第4章"强袭するは桃の毒华"中消灭风エレメント
土属性无效	土属性+DF下降无效	24000	380	第1章"遺迹に栖む幽精"中消灭土エレメント
ヴィラアタック	物理攻击+封印	2000	100	第9章"ゆずれぬ想い"中消灭魔エレメント
バーン	单体火属性小伤害+燃烧	250	10	同"炎属性无效"
ブリザ	单体冰属性小伤害+冻结	300	20	同"冰属性无效"
ヴォルト	单体雷属性小伤害+麻痹	350	25	同"雷属性无效"
ブラスト	单体风属性小伤害+AGL下降	400	30	同"风属性无效"
グラント	单体土属性小伤害+DF下降	400	20	同"土属性无效"
强欲の称号	七宗罪相关	1000	1	第7章"强欲"中消灭ミミック
属性无效	全属性+附加状态无效	34000	All	同"ヴィラアタック"

◆植物系

法定式	效果	CODE	P	附加条件
MDF+6	魔法防御增加6	280	5	第2章"记されぬ暗の司书"中消灭ドライアード
猛毒无效	不会陷入猛毒状态	400	15	同上
ヴェノアタック	物理攻击+猛毒	400	20	第5章"大义なき战い"中消灭マンドラゴラ
キュア	单体HP小回复	400	10	同"MDF+6"
メガキュア	单体HP中回复	1200	45	同"ヴェノアタック"
ギガキュア	单体HP大回复	2000	100	第8章"怒りの铁拳"中消灭アルラウネ
ヒール	十字型范围HP小回复	2400	25	同"MDF+6"
メガヒール	十字型范围HP中回复	4800	80	同"ギガキュア"
リバイブ	以最大HP1/3的状态复活	5000	60	同"ヴェノアタック"
色欲の称号	七宗罪相关	1000	1	第5章"色欲"中消灭タツキ
ディスペル	解除能力上升的效果	4000	–	昏白领域18层消灭3个种族アルビノ
异常弱体无效	所有异常状态无效	22000	All	–

◆小鬼系

法定式	效果	CODE	P	附加条件
TEC+10	技术力增加10	450	10	第2章"记されぬ暗の司书"中消灭グレムリン
TEC+18	技术力增加18	1600	100	第5章"その心は剑におりて"中消灭ゴブリン
TEC+28	技术力增加28	4500	180	同上
麻痹无效	不会陷入麻痹状态	1000	55	同"TEC+10"
オートバイタル	行动结束时根据自己受到的伤害量使用回复道具	1500	70	同"TEC+18"
オートメディカル	行动结束时如果陷入异常状态自动使用"万能药"	2000	140	同上
道具范围+1	道具的使用范围+1	800	45	同"TEC+10"
道具×2	行动时可以连续使用两次"道具"指令	5600	240	同"TEC+18"
ヴォルアタック	物理攻击+麻痹	500	15	同"TEC+10"
テクフォル	降低十字型范围内角色的TEC	400	5	同"TEC+10"
テクリフト	增加十字型范围内角色的TEC	600	32	同"TEC+18"
愤怒の称号	七宗罪相关	1000	1	第8章"愤怒"中消灭ビースレッド
效力附加UP	增加能力提升状态的效果	5000	–	昏白领域11层消灭3个种族アルビノ
TEC+42	技术力增加42	9500	All	–

◆凶鸟系

法定式	效果	CODE	P	附加条件
AT+8	物理攻击力增加8	300	10	第2章"试されるカ"中消灭コカトリス
DF+6	物理防御力增加6	400	20	同上
HP+35	最大HP增加35	230	5	同上
バーンアタック	物理攻击+燃烧	300	15	同上
ストンアタック	物理攻击+石化	1000	30	同上
バーンドレイン	炎属性攻击吸收	5000	100	同上
バーンフレア	十字型范围火属性小伤害+燃烧	2700	50	同上
怠惰の称号	七宗罪相关	1000	1	第3章"怠惰"中消灭眠りコケー
石化无效	不会陷入石化状态	2000	–	昏白领域13层消灭3个种族アルビノ
ブレイブドレイン	吸收他人BP为自己所用	25000	All	至少消灭1个种族アルビノ

◆牙狼系

法定式	效果	CODE	P	附加条件
AGL+10	敏捷力增加10	550	10	第3章"银の小さじの依赖"中消灭ダイアーウルフ
AGL+18	敏捷力增加18	2200	34	同上
AGL+28	敏捷力增加18	5000	64	第9章"贵方に爱を"中消灭フェンリル
スロウ	降低十字型范围内角色的AGL	900	20	同"AGL+10"
ファスト	提升十字型范围内角色的AGL	1100	40	同"AGL+28"
ヴォルドレイン	雷属性攻击吸收	5000	100	同上
敏捷弱体无效	TEC和AGL下降状态无效	2000	–	昏白领域38层消灭3个种族アルビノ
AGL+42	敏捷力增加42	10000	All	–

◆触手系

法定式	效果	CODE	P	附加条件
MAT+4	魔法攻击力增加4	350	35	第3章"水辺にたゆたう忧い"中消灭クラーケン
MP+104	最大MP增加104	8200	80	同上
MP+126	最大MP增加126	12000	160	同上
ZOC消去无效	使自己的ZOC一直存在	500	45	同上
ダークアタック	物理攻击+黑暗	250	20	同上
ZOCイレース	消除ZOC的影响	200	10	同上
レジフォル	降低十字型范围内角色的MDF	500	40	同上
ダメフォル	降低十字型范围内角色的AT	800	50	同上
魔法弱体无效	MAT和MDF下降状态无效	4000	–	昏白领域22层消灭3个种族アルビノ
MDF+40	魔法防御力增加40	16000	All	–

◆灵鸟系

法定式	效果	CODE	P	附加条件
MAT+12	魔法攻击力增加12	1400	15	第4章"强袭するは桃の毒华"中消灭ガルーダ
MOV↑+1	上段移动力+1	1000	10	同上
MOV↓+2	下段移动力+2	3500	25	第9章"暗き咎を食らう者"中消灭フレズベルク
MOV+1	移动范围+1	10000	40	昏白领域20层消灭クジャタ
MOV+2	移动范围+2	20000	100	同上
ブラスアタック	物理伤害+AGL下降	450	5	同"MAT+12"
エアスパイラル	中范围风属性大伤害+AGL下降	27000	All	–

◆魔导器系

法定式	效果	CODE	P	附加条件
DF+18	魔法防御力增加18	2500	40	第5章"圣迹への冒险者"中消灭GLM-T66
MDF+26	魔法防御力增加26	6100	80	同上
MDF+34	魔法防御力增加34	9700	100	同上
デモンズアイ	攻击时可以看到命中率和预测的伤害值	600	10	同上
レジリフト	提升十字型范围内角色的MDF	700	15	同上
リカバリ	回复十字型范围内角色的所有异常状态	2000	25	同上
バーンレジスト	增加十字型范围内角色对火属性的抗性	1500	30	同上
ブリザレジスト	增加十字型范围内角色对冰属性的抗性	1500	35	同上
ヴォルレジスト	增加十字型范围内角色对雷属性的抗性	1500	40	同上
メガバーン	单体火属性中伤害+燃烧	1000	15	第7章"强欲"中消灭ミミック
メガブリザ	单体冰属性中伤害+冻结	1200	20	同上
メガヴォルト	单体雷属性中伤害+麻痹	1400	25	同上
傲慢の称号	七宗罪相关	1000	–	第9章"傲慢"中消灭オメガ
封印无效	不会陷入封印状态	4000	–	昏白领域15层消灭3个种族アルビノ
特殊弱体无效	封印或ZOC消除魔法无效	18000	All	–

◆甲壳系

法定式	效果	CODE	P	附加条件
DF+34	物理防御力增加34	8900	80	第5章"裏切りの伤迹"中消灭アントリオン
DF+40	物理防御力增加40	17000	120	同上
HP+145	最大HP增加145	2000	60	第5章"裏切りの伤迹"中消灭アンクヘッグ
デフフォル	降低十字型范围内角色的DF	700	15	同上
デフリフト	提升十字型范围内角色的DF	900	20	同"DF+34"
ライフドレイン	吸收敌人的HP进行回复	1500	45	同"HP+145"
坚固	受到物理攻击时有一定几率减少25%的伤害	3000	–	昏白领域29层消灭1个种族アルビノ
グラントニオン	中范围土属性大伤害+DF下降	9200	–	昏白领域29层消灭3个种族アルビノ
铁壁	受到物理攻击时有一定几率减少40%的伤害	10000	All	–

◆巨兽系

法定式	效果	CODE	P	附加条件
MAT+8	魔法攻击力增加8	700	20	第5章"その心は剑におりて"中消灭イエティ
MDF+10	魔法防御力增加10	700	25	同上
HP+85	最大HP增加85	600	15	同上
HP+180	最大HP增加180	3900	40	第8章"怒りの铁拳"中消灭サスカッチ
HP+255	最大HP增加255	7500	80	同上
冻结无效	不会陷入冻结状态	1500	30	同"MAT+8"
ブリザアタック	物理攻击+冻结	400	10	–
ブリザドレイン	冰属性攻击吸收	5000	120	同"MAT+8"
嫉妒の称号	七宗罪相关	1000	–	第4章"嫉妒"中消灭サスカッチ
物理弱体无效	AT和DF下降状态无效	6000	–	昏白领域32层消灭3个种族アルビノ
HP+345	最大HP增加345	11000	All	–

◆飞空鳞系

法定式	效果	CODE	P	附加条件
AT+16	物理攻击力增加16	1200	10	第5章"大义なき战い"中消灭ワイバーン
MDF+22	魔法防御力增加22	4400	30	第7章"自由なき笼の鸟"中消灭ヴィーヴル
HP+115	最大HP增加115	1000	5	同"AT+16"
能力弱体无效化	所有降低能力的状态无效	18000	100	昏白领域35层消ジャバウォック
ブリザード	十字型范围冰属性小伤害+冻结	3000	20	同"MDF+22"
メガブリザード	十字型范围冰属性中伤害+冻结	8400	40	同上
ヴォルテクス	十字型范围雷属性小伤害+麻痹	3300	25	同"能力弱体无效化"
メガヴォルテクス	十字型范围雷属性中伤害+麻痹	8800	45	同上
ブラストン	十字型范围风属性小伤害+AGL下降	3600	15	同"AT+16"
ブラストダイン	中范围风属性大伤+AGL下降	9200	50	同上
AP+1	行动AP值增加1	20000	–	昏白领域35层消灭3个种族アルビノ
移动×2	行动时可以连续使用两次"移动"指令	25000	All	–

◆魔兽人系

法定式	效果	CODE	P	附加条件
DF+18	物理防御力增加18	2600	10	第6章"断ち切れぬ绊"中消灭ガーゴイル
MAT+20	魔法攻击力增加20	4300	40	第9章"ゆずれぬ想い"中消灭ディアブロ
MAT+32	魔法攻击力增加32	15000	80	同上
MAT+36	魔法攻击力增加36	24000	120	同上
マジフォル	降低十字型范围内角色的MAT	600	5	同"DF+18"
マジリフト	提升十字型范围内角色的MAT	800	15	同"MAT+20"
ギガバーン	单体火属性大伤害+燃烧	3500	15	同"DF+18"
ギガブリザ	单体冰属性大伤害+冻结	4000	20	同上
ギガヴォルト	单体雷属性大伤害+麻痹	4500	25	同上
バーンリフレクト	反射火属性攻击	3000	–	昏白领域44层消灭1个种族アルビノ
ブリザリフレクト	反射冰属性攻击	3000	–	昏白领域44层消灭2个种族アルビノ
ヴォルリフレクト	反射雷属性攻击	3000	–	昏白领域44层消灭3个种族アルビノ
特殊×2	行动时可以连续使用两次"特殊"指令	20000	All	–

◆牙兽人系

法定式	效果	CODE	P	附加条件
AT+12	物理攻击力增加12	600	15	第4章"言叶を统べる龙の眷属"中消灭オーク
AT+40	物理攻击力增加40	22000	120	第9章"贵方に爱を"中消灭ギガース
DF+10	物理防御力增加10	800	20	同"AT+12"
HP+60	最大HP增加60	370	10	同"AT+12"
反击	受到物理攻击后有一定几率进行反击	1000	25	同"AT+12"
ダメリフト	提升十字型范围内角色的AT	1000	60	第7章"俺の活跃を见ろ"中消灭トロル
绝对反击	受到物理攻击后必定反击	10000	–	昏白领域42层消灭3个种族アルビノ
攻击×2	行动时可以连续使用两次"攻击"指令	30000	All	–

◆角兽人系

法定式	效果	CODE	P	附加条件
AT+36	物理攻击力增加36	14000	40	昏白领域25层消灭ミノタウロス
先制攻击	受到物理攻击时一定几率先行攻击对手	25000	80	同上
グラントン	十字型范围土属性小伤害+DF下降	3600	10	同上
暴食の称号	七宗罪相关	1000	–	第6章"暴食"中消灭ビーフフォビア
Code–UP	消灭敌人时获得更多的CODE值	25000	–	昏白领域25层消灭3个种族アルビノ
ガイアストライク	中范围土属性大伤害+DF下降	27000	All	–

◆圣兽系

法定式	效果	CODE	P	附加条件
AT+32	物理攻击力增加32	8500	20	最终章"忌まわしき鸟の目觉め"中消灭キメラ
DF+26	物理防御力增加26	5600	10	同上
MAT+28	魔法攻击力增加28	9600	30	同上
HP+215	最大HP增加215	5400	45	同上
テスタメント	中范围无属性中伤害	22000	–	昏白领域48层消灭3个种族アルビノ
Exp–UP	消灭敌人时获得更多的经验值	32000	All	–

◆狱魔兽系

法定式	效果	CODE	P	附加条件
AT+20	物理攻击力增加20	2400	10	第6章"圣なる器と约束の地"中消灭ケルベロス
MAT+16	魔法攻击力增加16	2800	15	同上
WT–6	行动等待值减少6	800	5	同上
WT–12	行动等待值减少12	3000	50	昏白领域30层消灭ベヘモス
WT–18	行动等待值减少18	8000	100	同上
WT–24	行动等待值减少24	12000	150	同上
赤热无效	不会陷入燃烧状态	800	5	同上
バーンアキレス	降低十字型范围内角色对火属性的抗性	1000	30	同上
メガバーンフレア	十字型范围火属性中伤害+燃烧	8000	80	同上
インフェルノ	中范围火属性大伤害+燃烧	18000	All	–

◆天魔系

法定式	效果	CODE	P	附加条件
AT+24	物理攻击力增加24	3800	5	第7章"冻てつく灾祸の化身"中消灭ファブニール
AT+28	物理攻击力增加28	5300	15	第8章"されど太阳は沉まず"中消灭ティアマット
DF+22	物理防御力增加22	4000	10	同"AT+24"
MAT+24	魔法攻击力增加24	6000	20	同"AT+28"
ブリザアキレス	降低十字型范围内角色对冰属性的抗性	1000	5	同"AT+24"
ヴォルアキレス	降低十字型范围内角色对雷属性的抗性	1000	15	同"AT+28"
アイシクルエッジ	中范围冰属性大伤害+冻结	21000	80	同"AT+24"
テスラテンペスト	中范围雷属性大伤害+麻痹	24000	100	同"AT+28"
特殊×3	行动时可以连续使用三次"特殊"指令	30000	All	昏白领域45层消灭バハムト

◆神兽系

法定式	效果	CODE	P	附加条件
AT+4	物理攻击力增加4	150	10	第1章"蔓延る胁威"中消灭ザムザ
DF+2	物理防御力增加2	200	30	同上
グランアタック	物理攻击+DF下降	450	32	同上
防御	受到物理攻击时有一定几率减少10%的伤害	500	38	第1章"业火を驱る龙の荒魂"中消灭ザムカムジン
メキド	单体无属性小伤害	600	58	同上
テラメキド	单体无属性大伤害	3200	90	最终章"人が愿いし创主の具现"中消灭ザムゼクス
メキドラグン	十字型无属性小伤害	5000	150	昏白领域50层消灭ニルヴァナ
ジャッジメント	大范围无属性大伤害	30000	300	同上
全弱体无效	所有负面状态无效	32000	All	–

七宗罪的秘密

如果让同一角色都装备上游戏中总共7个名为"Xの称号"的法定式，那么在学习第八个法定式时可以不用花费CODE值，这对于后期一些需求量极大的法定式来说，无疑是一个捷径。

地狱指南书



GOD OF WAR II

文 胜负师 美编 NINA

题图 刑天工作室 雅牙

不久前在制作四叶草绝唱《神之手》的HARD难度研究后，得到了不少读者的正面反馈。其中有一位读者说：“对一款游戏的高难度进行这样细致的研究还真不多见！”正是这样朴实的评价却令我备受鼓舞，从而确定了隐藏要素相对来说比较少的动作游戏在制作研究时的一个努力方向。一款好的ACT，特别是像《战神Ⅱ》这样的大作，在不同难度级别上，对于玩家的操作和技战术要求高低会拉得比较开，凡人和斯巴达难度自然不必多说，甚至神难度的通关过程都只能算是一个熟悉系统、了解游戏魅力的过程。当然，这都是相对于最高的泰坦难度而言的。以下这篇研究对于普通玩家的作用能有多大，或者说只为两件隐藏服装，有人会在泰坦难度中自虐一番，我心里没底，但我一直坚信，在这个游戏心态越发浮躁的年代，如果不能有一些执着的挑战精神，那么在游戏世界以外，我们还将失去更多。

战神II	SCEA	ACT
PS2 GOD OF WAR II		美版
2007年3月13日	1人	49.99美元
对应16：9、480p		对应玩家年龄：17岁以上

游戏Gamehall 光抓影·像·收·录

研究中心 RESEARCH CENTER

泰坦难度综述

在泰坦难度下，玩家如果随着奎托斯那样狂放的性子去蛮干，那么几乎只有死路一条。在寻找战斗方法与规律的同时，你才能发现本作除了为人们津津乐道的表演性以外，游戏设计方面真正本源的精彩之处。

Ω难点所在

在真正开始泰坦难度的地狱之旅之前，我们有必要了解一下泰坦难度到底难在哪里？

防御力 如果看过上期《战神Ⅱ》攻略的系统部分，那么就应该知道，泰坦难度最令人心惊胆寒的就是基于标准难度“斯巴达”5倍的伤害值，也就是说受到攻击的伤害程度会是凡人难度的10倍！在初期体力值不足时，根本不允许玩家有什么大的失误。

攻击力 除了防御力的低下，75%的攻击力也是一件让人很头疼的事情，因为数据与实际攻击力中会有一些偏差，那就是当对敌人的伤害值出现小数点时，比如原本是2点伤害，75%就是1.5，那么计算方式不是四舍五入，而是去尾，以1点伤害计算。这就使实际攻击力不同程度地低于75%这个比率，而且神力的威力也是以此规则相应下调了的，消灭敌人的时间



可能会因此大幅上升。

回复 在《战神Ⅱ》中并没有消费型的回复道具可以使用，绿魂、蓝魂和黄魂的出现场合是基本固定的，因此，在各难度回复机会均等的情况下，泰坦难度那可怜的25%回复量也是玩家们要面临的危机。好在游戏中的回复类宝箱数量还比较厚道，路上的回复不成问题，但面对强敌，或是兵种互补的大混战时，回复不足和防御力低下结合起来会成为更高的门槛。

升级 红魂取得量75%的设定与攻击力是相同的道理，小数点以后舍去的做法，导致的直接结果就是很多可破坏物品（如瓶瓶罐罐）中飘出的红魂都会忽略不计。甚至有一些红色宝箱打开后也只能得到15点甚至是0点红魂，对于全能力升满所需的十余万红魂来说，可谓微不足道，杯水车薪。

其他 在泰坦难度下，游戏中需要连点○键的场合按键的频率会超出斯巴达难度2倍以上，而敌人的攻击频率和活跃程度会大大高于其他难度，敌人受创后的硬直时间也会大幅缩短。按键频率还好说，但敌人的攻防强度增加后，无疑加大了玩家受到攻击的可能性。单纯的解谜各难度之间并没有差别，如果解谜过程中有敌人争先恐后地干扰，那就另当别论了。

CHECK POINT 连击的秘密

在2000连击时可以获得500点红魂的奖励，从那之后，我一直打到20000连击都没有再取得红魂奖励，因此认为500点便是奖励上限。近日，有一位国外玩家发现了连击数秘密，那就是每10万连击都可以获得9999点红魂的奖励，而达到连击数上限999999时，除了9999点红魂外，画面中还会出现一个网址（http：//www.islandofrhodes.org），进去以后是一个倒数的计时器，从图上看还有18天才会公开秘密，因此在大家拿到杂志时，这个网址隐藏的秘密也还可能没有公开。（索尼发言人称这与PSP版《战神》无关）为了这个计时器，玩家需要在“命运女神竞技场”调节魔力或怒气为无限状态，然后再花上8～12个小时，就可以达成连击上限了。其无聊程度远胜前作流程最后打碎阿瑞斯像后得到一个电话号码的设定，相信在PSP版中，这样无厘头的隐藏秘密还会出现。只是在户外的话，最好还是多准备两块PSP的电池吧。



©2007 Sony Computer Entertainment America Inc. All Rights Reserved.

Ω 泰坦难度的应对方案

综上所述，如果我们不能有一系列的方案应对刚才所提及的各种劣势，贸然进入泰坦难度，那么必然是事倍功半，多多少少会走一些弯路。我们同样可以从几个方面来化解这些劣势。

1 红魂的取得

红魂取得量的大量减少对于升级会相当不利，因此就一定要多利用特殊杀敌方法所产生的奖励点数(见表中数据)，而奖励点数是不受75％限制的，是多少就得多少。之所以没有强调连击数的红魂奖励是因为，如果采用比较安全的打法，那么连击数的连接是很难有保证的。而且100连击以后，每100连击才能再有奖励，对于能力有限的主角来说，打高连击不如特殊杀敌来得痛快实惠。从表中所示的情况来看，以QTE杀敌的奖励相当于200连击的奖励，算是比较可观了，只是能以QTE杀死的敌人就那么几种，所以5点奖励的杀敌方式将成为积少成多最主力的方向，基本原则就是抓住一切能用抓投的机会。得到金羊毛以及神力“蛇发女妖之首”后，也可尝试反射石化光线以及用石化来解决成群结对的敌人，同样可以取得不少的红魂。

特殊杀敌评价	杀敌方法解说	奖励
BRUTAL KILL！	以○键的特殊动作杀死敌人	5
RUTHLESS KILL！	以QTE反应按键终结敌人	25
MUTILATION！	用奥林匹斯之剑切断敌人	10
CRUSHED！	将石化后的敌人打碎	15
RUINED！	空中的敌人被石化后摔碎	15

还有一个尽量多地取得红魂的方法是尽快取得18颗女妖之眼和18根凤凰羽毛，因为可以得到女妖之眼的宝箱，游戏中总共有33处，而凤凰羽毛是25处，只要能够找齐18个，那么之后的相关宝箱都会变成出大量红魂的宝箱(一般为700～800点)，这对于中后期的升级绝对会有不小的帮助。女妖之眼和凤凰羽毛的具体位置在上期攻略中有详细说明，这里不再赘述。

2 升级的选择

既然红魂取得量会受到一定的限制，那么升级就要更有选择性和计划性，部分魔力和武器的升级要果断放弃。我们先来了解一下武器和魔法升级的一些特性。在一周目中，可以升级的武器不包括奥林匹斯之剑，任何武器升级时，除了增加新招式外，基础攻击力会增加0.5倍，即升至3级时，攻击力为1级的2倍，只有主武器“雅典娜之刃”可以升至5级，3倍攻击力会相当可观，而且攻击距离上的优势可以说是战斗过程中的生命线，所以其他武器可以完全放弃升级。

至于神力方面，并不存在武器攻击力随等级上升的规律，比如“提丰之灾”的普通射箭，随着等级的上升，攻击力并不会发生改变；而“克洛诺斯之怒”每次升级雷电的攻击力都会上升(对每个



敌人造成9/20/38的伤害)，但同时魔力消耗也会增加(10/12.5/16.5)，从数值上看并没有遵照一定的比例。因此，神力升级的选择上更多的是考虑新增技能的实用度。从这个角度来看，多用于解谜且攻击力不提升的弓箭，以及只要用于辅助攻击的放电都没有优先升级的必要。具体升级的选择和顺序在下文中会有提示。

3 招式的活用

一周目时招式数量上的限制会因为红魂取得难度的加大，而显得特别突出，这样其实也鼓励了玩家更多地去使用投技和QTE，而它们的无敌时间也可在很大程度上缓解了玩家的防御压力。抓住一些普通士兵后，可以按○键进行连续追打、按△键直接杀死敌人或按□键将敌人扔出去。连续追打过程中并不是无敌的，在有多个敌人时最好不要使用；将敌人扔出时是有攻击判定的，而且威力超乎想像，对普通士兵可以一击必杀，但为了多取得红魂，所以在游戏初期最好是在○键后立即按△键，这样可造成“BRUTAL KILL！”，获得奖励点数时也不会波及其他杂兵。



对在地面上不能直接抓投的敌人，浮空技“奥林匹亚升空”(按住△)是个不错的选择，将敌人浮空后可在空中使用投技，那么就不会受地面不可抓投的限制，而且空中投技也有无敌时间，对正下方的敌人同样有大威力的攻击判定。

至于那些地面上不能投又不会被打浮空的敌人，那就只能利用一些特定的派生连技来对付。雅典娜之刃在1级和2级时没有特别好用的固有技，威力最大的招式是□□□□△，最后一下有画面停顿效果，那一下的范围和威力非常大，攻击力比实用技“普罗米修斯的羽毛”(□□△)的最后一击大2倍左右，异常强劲，升至3级时更是可以用□△△△来使出这一招，速度更快。因此，先前的红魂都应该集中将链刃升至第3级。但是这一招也存在一个不小的问题，那就是对着敌人迎面使用很容易在最后一下使出之前就受到反击。因此，我们可以多用右摇杆滚动，在与对手拉开距离，然后向反方向空发前几招，只在最后一下时调整攻击方向，这一方法在泰坦难度中，无论是杂兵战还是BOSS战都相当常用，下文中会称之为“连击挥空”战术。



至于神力，强烈建议优先升满“蛇发女妖之首”，因为3级神力“女妖的愤怒”(L2+○蓄力)可将较大范围内的敌人瞬间石化，且发动时有短暂无敌时间，这样在对抗一群敌人，特别是大型、灵活以及空中敌人互补配合时会发挥巨大的功效，会让战斗难度大幅下降。石化后推荐使用□△△△把敌人打碎，并能获得一些奖励点数。

地狱旅程实录

通过以上分析，我们对于泰坦难度以及前进道路上的困难已经有了一个比较清晰的认识，对于解决方案也有了一定的了解。以下攻略要点提示只针对战斗中的一些难点，至于解谜和一些基本流程，还请参照上期的攻略。

第一章要点提示 Ω CHAPTER 1

这里的杂兵都可以用投技解决，因此没什么难度可言。由于在巨像第三战中，奎托斯的红魂会被吸光，所以在此之前的流程中，没有必要去开那些红箱子，杀不杀敌人、用什么方式杀都没什么讲究，甚至连那个香艳的迷你游戏都可玩可不玩，红魂只有在进入巨像体力后才正式开始计算，但不要用奥林匹斯之剑杀死敌人，一周目不能获得神剑杀敌的特定奖励。另外，敌人的攻击力虽然高，但是弓箭的伤害值却并没有明显的提高，这一点特性有时也能利用。

第一章可获得：神壶×1，女妖之眼×1



BOSS BATTLE 巨像

体力值 45/150/375

巨像的攻击力大得惊人，虽然有神力“波塞冬之怒”在手，但也只有BOSS体力较低的第一战可以完全依赖于用神力解决BOSS。第二战的推荐打法是靠近摆渡点的角落处，巨像只会使用一只手进行攻击，此时算好时间差，利用“连击挥空”可以有效命中巨像的手臂。巨像手收回时有攻击力，可在其手肘一动时就使用翻滚，便可确保安全。BOSS双手震地攻击时，可利用摆渡点跳到场地另一侧，然后再跳回来。反复数次再利用QTE就能通过第二战。第三战的打法与第二战相似，选择的攻击死角是巨像断手的右侧，在BOSS使用砸地攻击时利用“连击挥空”来打击BOSS。因为第二次拔剑会失去魔力，所以可在之前疯放神力。第三次将巨像的断手丢向巨像即可。拔出剑后不必靠近BOSS，用“神圣的报偿”(L1+△)远远地发射剑气便可安全地进入巨像的身体。

附武器的附加效果 游戏中有三件附武器，奥林匹斯之剑虽然强大，但只能在二周目升级，实用度大减；而蛮族之锤和命运之枪因为都有性能上的局限性，而被很多玩家弃用。其实锤和枪有着链刃并不具备的特性，那就是用锤杀死敌人追加黄魂，用枪杀死追加蓝魂，副武器的实用度可能会因此而上升。











第二章要点提示

Ω CHAPTER 2

2-1 在地狱爬上来本是件相当容易的事情，但在泰坦难度一不小心就会被地狱之手扯下去，这就需要多利用○键后的无敌时间。飞马战应争取更多使用QTE的机会，把狮鹫用普通攻击杀死所得的红魂并不多。飞行中如果看到蝙蝠怪，可用○键杀死，便能取得红魂奖励。而在泰坦巢穴中，有一些地方需要攀爬，这里建议在天花板上用○键杀敌，所得红魂会增加不少，而崖壁上用○键杀敌如果击中其他敌人会造成敌人即死，那么就无法获得更多的奖励点数了。用杂兵丢向拿斧子的牛时，会一



下子打出○键符号，在刚进入雪山时，抓住从架子上掉下来的弓箭手丢牛头，可迅速解决它们，以免陷入苦战。

2-2 在第一次遇到美杜莎时，可以不去理睬，等得到"提丰之灾"原路返回时再消灭她们，有弓箭辅助会简单很多。

2-3 得到"提丰之灾"后，可来到一块圆形场地，把杂兵扔进火堆里，可以得到第2根凤凰羽毛。只要不把杂兵丢进火堆，敌人是无限出的，而此时魔力是无限的，可以远远地用弓箭射杂兵，用连击数来赚红魂，不过这种重复劳动有点旁门左道了，还不如直接动用金手指，所以以下流程中所说的在某个阶段需要升级，都没有使用这个"无限赚魂大法"。

2-4 得到"泰坦之怒"后也要注意，爆气攻击在泰坦难度中效果大减，由于防御力太低，与敌人硬拼就算胜了也只是"惨胜"，损失不会小，所以并不鼓励大家积极使用爆气。第二次飞马战最后与拿着命运之枪的骑士对决，对利用×键的无敌时间撞击骑士就行了，而气流中回避光弹的顺序是固定的，背版即可通过。

第二章可获得：女妖之眼×4，凤凰羽毛×3

第三章要点提示

Ω CHAPTER 3

首先建议在红魂达到2750点时就立即给武器升一级。来到拉克西丝神庙就碰上了一群不能在地面直接抓投的守卫，刚好可以练习一下浮空投和空中投的使用。接下来的战斗相当轻松，只是把小狗们踢来踢去罢了。遇上唱歌女妖也只要拉开距离用"连击挥空"就行了，这一章真正有难度的只有BOSS战。BOSS战后可以获得神力"克洛诺斯之怒"，在试验神力时魔力是无限的，可以狂放电打出700以上的连击数，以获取红魂奖励，包括之后"阿特拉斯地震"入手时，也可以连用"克洛诺斯之怒"，而不是使用地震，这样比较实惠。在拉克西丝神庙第二部分，有两场杂兵战值得一提，一是会遁地的鬼魂，好在他们是可以直接用投技来对付的，而且这场战斗可以用时间变慢，打得保守些就行了。至于独眼巨人，还是要积极移动，在远距离使用"连击挥空"，切不可冲动贪多，"冲动是魔鬼"啊！

第三章可获得：女妖之眼×8，凤凰羽毛×5

BOSS BATTLE 特修斯

体力值 280/270

"马夫"特修斯被很多泰坦难度的挑战者评为"《战神Ⅱ》最贱BOSS"，最后拿门夹爆他的头算是解了气了，可这家伙无疑是泰坦难度的第一道鸿沟。第一阶段地面战，特修斯的攻击比较单调，枪攻击均可在防御后进行反击，而三连击后有较大机会用一次△键将BOSS打翻在地，此时可以用一套□□□□△给予特修斯重创。地面升起的冰柱对奎托斯一击必杀，远远躲开，并用"连击挥空"等特修斯自投罗网。

第二阶段特修斯上了屋顶，终于显示出其贱人本色。他发出的飞行道具攻击力不高，用翻滚也很容易躲过，但是此时只能以弓箭对其造成伤害，而弓箭升级又不加攻击力，所以不管怎样，都要射五十多箭才能把他打成QTE状态。然而麻烦就来了，此时全满魔力只能射25箭，之后只能靠杀死从地底召唤出的牛头怪来补充魔力，但每批的两只牛都以QTE杀死，也只能补充射六至八箭的魔力，一般要杀十头牛才行，这也就让这场BOSS战变成一场耐力赛。长时间战斗中的重大威胁是攻击力很高的牛，以及时不时出现的一击必杀的冰柱。牛的攻击都可以防御，同时，冰柱出现时，牛就不会使用冲撞，这么一来，只要在冰柱的空档中用"连击挥空"战术，相对来说还是比较安全的。把牛打浮空后用投技也可以，但是如果此时地面刚好升起冰柱，那就万劫不复了。

第四章要点提示

Ω CHAPTER 4

这一章有连场的BOSS战，路上的一些解谜和战斗倒没有什么需要特别说明的，只是注意不要遗漏任何重要道具。

第四章可获得：神壶×1，女妖之眼×5，凤凰羽毛×4

BOSS BATTLE 蛮族首领

体力值 180/无判定/240/140

老朋友蛮族首领是个皮糙肉厚的家伙，与他的战斗共分为4个阶段。进入第3阶段后如果续关，那么就会从第3阶段一开始复活，但体力并不会恢复。所以前两个阶段最好打得谨慎些，保存实力。第1阶段的马战主要是要小心马的冲撞二连击，威力惊人，如能在马的后方进行攻击，可以一次造成较大伤害，而野蛮人的弓箭攻击力很小，倒是不必太在意。第2阶段的BOSS没有被攻击的判定，只要用投技杀死他召唤出的船长（一代里的那个倒霉蛋）等人即可。

第3阶段BOSS会变大，攻击均不能防御，且横向挥动的铁锤很难回避。此时如果已经将链刃升至第3级，那么就可以用□△△□的最后一下攻击BOSS的膝部可令其出现大硬直，未升至3级，也可用5次□的最后一下代替。而最保险的方法是用□攻击两三次就立即向后或向侧面翻滚，再打两下再翻，让自己与BOSS始终保持安全距离，这样可以把BOSS的攻击频率降到最低。第4阶段BOSS的体力比较少，在他放恶灵军团时可用连续给予重创，如觉得恶灵的干扰比较大，就爆气进行攻击，但要注意回避BOSS的锤子攻击，就算爆了气，被打中的话伤害也不小。

空手入白刃 游戏中有一种个头较小的牛头怪（第二章中就会出现），他们的纵斩奎托斯是可以空手入白刃的，方法是在攻击命中瞬间按○键，再连点○键，按键时机的要求并不太高。但只有普通纵斩才能接住，斧头上带光的就不行。而且以这种方式杀死牛头是没有奖励点数的，有些不值。



CHECK POINT 巨石米诺牛

体力值 400/400/500

这个敌人在上期流程中根本就没有把他算成BOSS，原因是第一次打他时，他的体力是虚的，打下100左右的伤害即可使用QTE将其杀死。但在游戏中，这个家伙要打三次，每次的打法又有些不同，惟一相同的是他的攻击



力在泰坦难度中不容小看。这里说一下三次对付石牛的要点。第一次比较简单，在场地两侧离石牛远一些攻击，小心回避石牛扔出的石头即可。

第二次是在第4章的最后，此处场地狭窄，又有飞行杂兵干扰，建议用弓箭远远地射，在这个场地中有一个出蓝魂的箱子，又有第12根凤凰羽毛，等于有两次补充魔力的机会，所以用弓箭打消耗战完全有可能。

第三次是在第6章前半段，这只牛是会移动的，而且不能使用QTE来杀死，好在他行动缓慢，BOSS战的场地也不小，用“连击挥空”可以很安全地干掉他。只是要注意，BOSS战中途需要玩家在墙壁上躲石头，注意跳跃的提前量就可以了。

BOSS BATTLE 地狱三头犬

体力值 600

这场BOSS战在低难度中可能并不起眼，但在泰坦难度中却是一场硬仗。BOSS体力高，且不能用QTE提前干掉，攻击力也相当夸张，战斗中不像其他BOSS战，在不同阶段还有回复的可能性。这一战的视角也不是很好，用“连击挥空”来打的话，也比较难判断攻击是否命中了。但是不要过于接近BOSS依然是这场战斗的原则，积极走位，以了解BOSS的位置，让最重的一击切实命中，也是关键之一。

BOSS BATTLE 欧律阿勒

体力值 200/180/180

肥美杜莎是泰坦难度中比较容易对付的一个BOSS。首先是玩家的体力已经比较多了，可以承受多次攻击，其次，BOSS的石化光线可以反弹，大部分攻击都可以防御。第一阶段可靠近BOSS，这样反弹她的石化光线才能对其造成伤害，抓紧时机攻击BOSS，只要BOSS一有动作就马上防御，大可不必使用威力很小的金羊毛反击。蛇尾二连击的第二下不能防御，滚动回避即可。

第二阶段BOSS会爬上柱子，奎托斯依然可贴近BOSS攻击。蛇尾攻击的两次判定都可以防御，石化光线不必躲，被石化后有足够的时间挣脱，肥蛇从柱子上跳下来时，玩家只要不站在场地中间，用二段跳便可回避。

在把BOSS从柱子上打下两次后，她会进入第三阶段。BOSS的攻击频率更高，并增加了一招不能防御的肥掌乱拍，石化光线也变成了比较难弹返的石化弹。但与第一阶段相比，特点基本相同，除了在远距离回避肥掌外，其他的注意点与第一阶段相同。

第五章要点提示
CHAPTER 5

回到3-6命运的中庭，首先要去见到蛮族首领的地方拿装有4000点红魂的盖亚宝箱，不过因为是泰坦难度，所以取得数量会少一些。（我拿到的是3339点，并不是纯粹的75%，不知是为什么？）此时，红魂数量应该在12000以上，可将“蛇发女妖之首”升至3级（需要12000点红魂）。这样在对抗大群的大型敌人，以及让人恶心的兵种配合时，可以用“女妖之怒”（L1+〇键蓄力）来解



决，很多难缠的杂兵战会因此迎刃而解。但需要注意的是，“女妖之怒”魔力消耗量很大，所以这好钢要用在刀刃上，每次发动时，最好都是在人群当中。

第五章可获得：盖亚宝箱×1，神壶×1，凤凰羽毛×3

BOSS BATTLE 帕尔修斯

体力值 150/150/150/60

与“隐身小子”帕尔修斯的战斗分为四个阶段，虽说有些烦人，但难度倒还不是特别恶心，至少不像马夫那么贱。第一个隐身阶段相对麻烦一些，所有神力对BOSS无效，好在他的全部攻击都可以正常防御。所以基本战术就是在远处用“连击挥空”，只要一看到水有波动，听到脚步声就防御或回避。注意帕尔修斯第一次出〇键符号，有效时间很短，所以在挥空出完最后一击后请选择防御，而不是翻滚脱离，以免错失机会。

之后的三个阶段，BOSS会用命运之盾闪花奎托斯的眼睛，连摇左摇杆即可挣脱，对峙时间长的话，可能比较费摇杆。如果金羊毛使用熟练，那么可以尝试反弹帕尔修斯的飞弹攻击，以免BOSS的攻击中断“连击挥空”。最后一阶段，帕尔修斯虽然体力很少，但是他很会防御，只需不断将其逼至场地边缘，便能将其消灭。

第六章要点提示
CHAPTER 6

在阿特拉斯身上的行动可谓闲庭信步，强制战斗基本没有难度可言，与石牛的BOSS战要点在之前已经说过了，至于在一个转盘升降台上的战斗，用“女妖之怒”把敌人石化便可轻松搞定。惟一要注意的是最后爬向阿特拉斯头顶的时候，上方落下的石块是一击必



杀的，移动时要小心为妙。

第六章可获得：神壶×1，凤凰羽毛×2

无限赚魂补充 如果你非要使用无限赚魂法，那么这里也可以给一点提示。那就是打到2000连击时总共可以获得2010点的奖励，而到10万连击才能获得9999点奖励，显得对不起所需的“时间成本”。高效赚魂的方式是每打2000连击就故意中断，这样每万连击可得10100点红魂，不过要能力全满还得花几个小时。

第七章要点提示

Ω CHAPTER 7

7-1 第六章可谓暴风雨前的宁静，因为第七章一开始就会给满怀通关希望的玩家一个下马威。命运女神宫殿大门前就是一场恶战，大中



小三种敌人齐集，召唤独眼巨人的小矮子和会出火球的士兵虽然可以直接用○键投，但都不能一次杀死，所以可以把敌人浮空，然后在地面按○键来个"放风筝"，甩动的敌人也是有攻击判定的。当然，"女妖之怒"依然是本场战斗中值得依赖的攻击手段。只是最好魔力能够留一些，因为之后的钉板阵也是凶险万分，如果能够使用神力来对付空中的敌人，那么场面不至于太难看。钉子的害伤力很高，虽然撕碎敌人的攻击动作以及金羊毛反射飞弹均有无敌时间，但动作结束时会很不保险，所以移动还是要积极一些。

7-2 如果不出意外的话，此时应该积攒了15000点以上的红魂，这样就可以把"阿特拉斯地震"升满（需要14500），而最后1根凤凰羽毛也可以把魔力恢复到最大值。第一次逼人读书是件绝对的苦差，因为NPC在泰坦难度中极为脆弱，而在三批敌人面前，奎托斯不仅要保住自己，还要保全这个倒霉蛋，因此合理分配魔力的使用相当重要。第一批狗加士兵很好对付，不必用神力，但是要注意别把狗踢到"读书人"身上，要不然他的血槽一下子就会掉半管。第二批有拿着枪的十分灵活的敌人，被他牵制住了，NPC会瞬间被一些杂兵砍死，所以这里建议用两次"女妖之怒"。此后先原路返回，从大厅外的箱子里取得蓝魂，然后再把NPC扛入大厅。第三批敌人出现后，要优先消灭会隐身的法师，他们会不断召唤杂兵，只是这里敌人实在太多，很容易顾此失彼，而此时3级的"阿特拉斯地震"就能派上大用场。而两边夹过来的钉板处建议保存实力，不用神力，而是用投技后按□的方法把敌人甩出去，可以对周边杂兵一击必杀。

7-3 保留魔力的原因是因为此段与三头犬和会长大的小犬的战斗如果不能速战速决，会让人郁闷不已，所以这里推荐使用需要大量魔力保证的石化战术。

7-5 手拉升降梯处，建议将"克洛诺斯之怒"升到2级，这样就足够抑制骷髅兵的干扰了。只需留少量魔力用弓箭取得加魔力上限的盖亚宝箱即可。

7-6 凤凰间处把石像推到可以卡住不动的位置后，就退回入口处，集中对付杂兵。因为场地中补给的宝箱还不少，不想劳神费力的话，就用石化战术解决他们吧。

第七章可获得：盖亚宝箱×2，凤凰羽毛×1

BOSS BATTLE 北海巨妖

体力值：手各100/头50

如果已经有足够的红魂了，那么就把链刃升满吧，接下来的战斗如果攻击力高一些，那就可以避免消耗过多的时间。

由于战斗正式开始时，奎托斯的体力和魔力会全满，所以之前与斯巴达副官的战斗狂放地震就行了。而与巨妖的战斗也非常程式化。先贴近BOSS的左侧触手放个地震，然后打几下，出绿魂后就立即把副官搬过去压住机关，利用气流浮上，用L1+○键攻击BOSS头部。等BOSS放下后肢，爬上去将其切断即可。重复以上步骤一次，就要小心BOSS的触手乱拍，因为这一招有连续的攻击判定，可能造成一击必杀。还是先用一次地震，再趁间隙攻击两侧触手即可。

第八章要点提示

Ω CHAPTER 8

本章最后与克洛索的战斗甚至不能算是BOSS战，因为按照固定的顺序就行了，连神力都完全没有使用的必要，因此不必特别说明。但之前环形通道处的激战绝对是泰坦难度中最后的难点！如不掌握方法，那只会越打越绝望。此战的关键在于运用时开时关的结界阻隔部分敌人，这样一是避免被包夹，二是离结界中距离使用□△△△，最后一下依然可以命中敌人。另外，如果能够合理分配魔力，那么胜算会更大一些。第一批敌人中，用两次"女妖之怒"解决角斗士；第二批用投掷杂兵的方法可以不必使用神力；第三批是美杜莎和女妖的组合，弹返石化光线可以把女妖们干掉，但美杜莎的石化后打不碎，只能慢慢与之周旋，可适当用两次地震，但最好是所有美杜莎都用QTE杀死，以补充部分魔力；接下来的一群杂兵中没有可直接投掷的敌人，用一个地震就能解决；之后像猴子一样灵活的枪兵和牛头怪的组合不易对付，可用一次"女妖之怒"解决两个枪兵，再利用结界封锁战术，干掉其他枪兵，牛头怪行动缓慢，用"连击挥空"即可解决；变色宝箱取蓝色，最后的杂兵加独眼巨人用石化干掉巨人，剩下的杂兵就不足为惧了。





泰坦通关战利品1
海格力斯装

BOSS BATTLE 拉克西丝

体力值：650/200

拉克西丝的三连击可以防御，用金羊毛反击的话没什么威力，所以可以选择远离BOSS，诱使她发射光弹，弹返后可以令其倒在地上，这段时间足够用□△△△重创BOSS。当地面被雷电笼罩时，只需在两个摆渡点跳来跳去，就不会有什么危险。由于弹返的时机要求并不高，与拉克西丝的第一战完全可以无伤通过。

BOSS BATTLE 阿特罗波斯

体力值：400

在巨剑上的战斗异常轻松，不必费神用弓箭去射她，等她靠近就用杂兵扔她。因为泰坦难度中投掷敌人时的威力很大，所以没几下就可以让阿特罗波斯头上冒圈。

BOSS BATTLE 女神姐妹

拉克西丝体力值：150/150/125
阿特罗波斯体力值：80/80

对阵两个命运女神时，相对来说第一阶段会困难一些，而且建议第一阶段保存好魔力。拉克西丝多了从天而降的范围攻击，在翻滚躲开后，也会成为攻击拉克西丝的机会，其他攻击方案与第一战时基本相同。而阿特罗波斯会在镜中探出头来以发光球和放激光的方式进行干扰，光球射得不是很准，而且也可以反弹；激光的利害之处是可以让神力的无敌时间失效，但用二段跳就可以躲过。只要撑过第一阶段，也就是用时间变慢把一块镜子打碎，第二阶段会容易很多，因为阿特罗波斯只会从另一块镜子中出现，这样一来玩家玩家不必在场地两头奔走，利用连击最后一下的大范围判定，就能把阿特罗波斯赶回镜子里，少了她的干扰，战斗会轻松很多。左右两块镜子都打碎后，拉克西丝会在中间的镜子前停住不动，此时她放出的冲击波也可以令神力的无敌时间失效，因此在躲过一波攻击之后，就立即跳进BOSS身后，这样冲击波就没有用武之地了，BOSS又不会动，放几次地震就能打出圈了。

第九章要点提示

Ω CHAPTER 9



泰坦通关战利品2
雅典娜装

BOSS BATTLE 宙斯

体力值：400/375/400

与宙斯的最终决战分三个阶段。第一阶段巨大化的宙斯可无视其攻击，接近女妖用地震打出圈，折断几个女妖就可以让宙斯进入第二阶段。第二阶段和第三阶段中，当奎托斯手持神剑时，可先将"克洛诺斯之怒"升满，然后在宙斯用三连击之后放电，趁其硬直，以△键连续攻击，可造成较大伤害。宙斯放出的电光弹可以弹返，命中宙斯后向侧面翻滚回避其冲拳。这部分的战斗不要把魔力耗完，而当BOSS抢回神剑后，攻击的威胁性反而下降了，"连击挥空"依然是不二的战术。再次抢过BOSS手中的剑后，只有还有一半左右的魔力，那么之前的放电连砍打法还是可以发挥很大的功效。坚持过这个回合，基本上就完成了通关的使命，宙斯身上出现红色光球时，爆气后打三五下就打破了，之后就是QTE表演，泰坦难度的挑战也就此画上了句号。

零成本无敌时间 除"阿特拉斯地震"之外，其他神力在发动后并没有无敌时间，只在发动的一刹那有短暂的无敌时间，而"提丰之灾"和"蛇发女妖之首"在按下L2键时并不会马上耗费魔力，但是无敌时间却依然存在，只是时间过短，对于敌人那些大判定的招式可能起不了作用，实用价值还有待验证。

互动信箱

互动通道

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

本期为您准备的礼物



本期 特别放送 40名

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

超大幅布制游戏海报
ACG主题纪念T恤
ACG主题精美明信片
时尚ACG运动护腕
FF金属封面笔记本
FF大幅亮丽水晶贴
尤娜挂饰精致手机链
各类ACG特辑专刊
Q版小编形象随意贴（随机5款/人）

ACG精美周边

特别大礼！ 2名





本期奖品由《模魂志》杂志社友情赞助

关于某些名词＆术语的疑惑

上海 王晨

我的零花钱只够买几本贵刊，要不是同学们的大力赞助，我是玩不上PS2的。自从看了第164期的内容后，就有许多同学爱上了《神之手》（不少同学是为了打PP而来），但书上写有一句"用S/L大法来赚钱"，我们都不知其含义是什么，难道是电脑上的一种作弊软件吗？如果有电脑的读者是上帝，那么没电脑的穷光蛋就可以受之不理吗？这个问题我提过好久了，不过连半个字影都没看见，就因为这样，导致我们对《神之手》的热情没有以前高了。希望小编能答复我们，"S/L大法"究竟怎样弄？再插一句，能把《神之手》的剧情小说登出来吗？虽然我们不太像以前那么爱玩，但小说还是爱看的，哪怕只有几百个字我们也愿意，先在这里谢谢啦。如果不可以，好歹先声明一下，好让我们死心。

编 其实关于"S/L大法"我们曾在杂志中解释过许多次了："S/L大法"是"Save/Load大法"的简写，意即凭借反复存档/读档来使游戏中出现自己想要的理想状态，譬如你在对付一个会掉落各种重要道具的BOSS时，先将其打至频死，然后马上存档（Save），接下来干掉它后审视得到的道具，如果不合心意则马上读档（Load），再干掉BOSS一次，看看会出现什么其他的道具，直到"刷"出你心仪的物品为止（《神之手》中二周目里靠赌博来赚钱也是同样的道理，只要在押注前存个档就行了），这个略显投机取巧的手段只需一张记忆卡即可完成，与电脑软件无关，请千万不要误解。而且，今后小编们在使用各种专业术语或缩写名词时会尽量增添注解，避免给新读者们带来困扰。至于《神之手》等过往游戏的剧情小说UCG目前已不大可能刊登，不过请您多多关注新上市的《游小说》哦，或许在那里会有欣喜的发现。

对4A杂志的整体看法

江西 张磊

大家好，这期UCG最大的亮点就在攻略上，数量多且质量高。尤其是《机战W》和《怪物猎人P2》的攻略简洁实用，流程详细。（打分90）最吸引我的地方还是《战神2》的试玩影像和《无双大蛇》的"前线狙击"了，因为本人和大多数读者一样没有次世代主机，所以注意力还是集中在本世代的游戏上。所以也请各位把握一下工作重心，照顾一下我们这样的玩家群体。本期的特企挺有意思的，选材不错，条理清晰，可读性强。可是为什么把成龙给忘了呢？呵呵，我觉得厂商为了提高销量，也算是用心良苦啊。可是如果游戏本身的素质不怎么样的话，那也不会吸引我，毕竟我们玩的是游戏，不是明星。（打分80，因为没有成龙，扣十分）Gamehalo上的内容，老实说已经很不错了，要是再加上"火热秘技"就更好了，"火热秘技"的影像以前做过，但后来没有坚持下来，可能这个栏目对游戏的题材有所要求，有的游戏不合适做，我想如果有机会的话，这个栏目在Gamehalo中再次出现一定会受欢迎的。关于封面，结城晶的动作很有动感，红白相间的文字与底色很搭配，分布也很协调，总体感觉很不错。（85分吧）

编 综合来看，张磊同学的建议还是很有代表性的，其对各个栏目的评价基本代表了读者们的投票倾向：《怪物猎人P2》为最佳攻略，特别企划最为让人眼前一亮，封面则给人一种春节后的革新霸气……此外，读者刘寰宇（天津）、刘亚冬（银川）、赵安然（北京）等也为杂志提来了许多宝贵意见，小编在这里一并谢过。最后说到新版小编形象，我们已于上期（174期）进行了统一更换（画师：大魔王），希望各位能够多多提出评价建议供我们参考。对了，对于您来信中另外提出的"新小编形象都是正经人类"这一说法嘛……小小地透露一点内幕：玛娜小编形象的真身可不是"正经人类"哦，请注意她脚下的那个小东西……

创意乃魅力之源

成都 练鹏飞

本期最让我眼前一亮的东西就是"言论"，"创意照片大征集"和游戏立方里的"游戏界七宗最"。"言论"这个栏目我觉得做得抓住了要点，做的很棒，一句简洁的话其实包含了很多的意义和事实，既不烦琐又有很大看头，有些话真的是一针见血，希望UCG能保持这种风格把这个好栏目发展下去。"创意照片大征集"真的是很有趣，有时看到玩友们的作品不禁捧腹大笑，让彼此距离更加拉近了，看来UCG很好地发挥了这个交流平台的作用。"游戏界七宗最"是一个总结性的文章，但是觉得UCG里面很缺少这样短小干练的企划文章，那么有趣又不占篇幅，看来创意应该是最重要的吧！我觉得UCG应该多收集点玩家的意见，做些更有趣的企划。我帮UCG想了几个企划专题，希望能帮上忙：1.游戏中的七种至尊装备（把游戏中著名的装备给大家看，比如恶魔城的村正什么的，再联系这些武器背后的故事）；2.七大最无聊（最奇怪）的游戏附属设备（把遇到的最奇怪的PS2手柄，或者PSP附属设备、摄像头什么的总结一下，让大家见识一下大千世界无奇不有）；3.七大危险游戏（比如《GTA》、《战神》、《真人快打》之类）；4.七大狗尾续貂的游戏（比如《樱大战5》、《心跳回忆3》、《圣剑传说DS》……）

编 感谢您对"多边共享区"相关内容的高度评价，最近我们的"多边共享区"正在改版，相信届时一定会给各位读者再次带来耳目一新的感受。此外正如您所言，创意是非常重要的一个环节，故此对于您提来的几个企划专题点子我们深表感谢，相信如有条件一定会尝试包装制作的（不过为什么都是"七大"而不是"十大"呢？呵呵）。不过最后一个"狗尾续貂的游戏"嘛，其实您举例的众多游戏中有一些其实素质尚佳，如果我们据实写作发表的话，恐怕编辑部就会被寄来的菜刀和斧头堆满了。（笑）

对DIY的一些不同看法

编委 张崴翔

关于之前"读编往来"里提到的"DIY《战争机器》版X360"，这在某些程度上有误人子弟的危险哦。在DIY自己的X360主机外壳颜色的时候有两种选择，一种是完全不需要对主机作出任何可怕行为的贴纸粘贴，但是这样有很大的局限性，而且定制某些贴纸价格不菲。还有一种，就是自己喷涂（或者画笔笔涂）上色。这样的方法还是需要不可避免的拆机工作，虽然只是要拆下外壳而已，但是不是一点都不需要拆卸的，因为很多地方的遮盖都是要在机壳没有安装在主机的条件下完成。如果不经过拆机就直接喷涂的话，很有可能出现的情况就是：1.电源开关周围的指示灯被涂料盖住无法看清。2.X360光驱表面的亮银镜面效果效果被破坏，反而变得不够美观。虽然不知道杂志中的这台机体是通过怎样的方法DIY出来的，但凭在下多年制作模型的经验来看，这台机器是通过自己上涂料的可能性最大，这样的话还是需要一定的拆机工作的。

编 确实如此，DIY不成反痛失爱机的惨剧近来在网上时有发生，虽然我们暂时还没有收到来自读者方面的血泪倾诉，不过在这里也要同时建议广大玩家朋友不要随意拆卸主机进行可有可无的DIY行为，除了一些简易的贴纸修饰或更换面板外，任何更深入的改动都是带有一定风险性的，如果您自觉资金不是富裕到可以买一台供一台，最好不要轻易尝试。（笑）新任编委张崴翔便曾经在DIY中多次痛失爱"姬"，这一番话可说是"过来人"的肺腑之言，望大家引以为戒。

本期问题

1.请问您每月花费在ACG（动画、漫画、游戏）相关商品上的零用钱大致是多少？
2.我们的X360专页即将进行改版，请谈谈您心目中最想看到的专页是什么样的？
3.在2007年6月底之前发售的PS2游戏中，您最期待哪一款？（请参考"新作发售表"）
4.对于"游戏立方"中的新栏目"游戏军火库"，请谈谈您的看法与建议吧。
5.请为本期中您感兴趣的栏目打分（满分为100分），内容包括封面、特企、特稿、攻略、研究、光盘，谢谢！

本期获奖名单将在177期公布

互动信箱送礼名单

4A 获得PSP的读者：沈阳市和平区 刘荫云

赣榆	鲍洪林	柳州	黄 瀛	广州	梁俊伟	吴江	盛腾飞	昆山	姚云峰
西昌	陈 丹	泸州	黄 宇	广州	梁伟雄	清远	谭代成	恩施	余兆航
葫芦岛	邸竟轩	吉林	荆 心	广州	林铁坚	上海	王 晨	常州	张 军
香河	范文皓	上海	康亚珺	厦门	林 耀	任丘	王 雨	莱阳	甄腾飞
鹿泉	高 涛	连州	孔令文	东台	刘 坚	上海	奚磊君	郑州	郑 达
湖南	高小川	北京	乐昕露	大连	刘桐嘉	合肥	肖 山	成都	钟 翔
汕头	何裕贤	长沙	李家天	中山	罗浩楷	江门	许泽民	苏州	周佳明
乐昌	黄嘉强	上海	李炜隽	舟山	任召挺	哈尔滨	杨名琛	高州	朱元浩

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



栏目主持 卡伦

2007东京国际动画展情报特集
史上最强TAF！



动漫情报站 A.C.EXPRESS

于3月22日～25日召开的2007东京国际动画展，以举办6年来到场人数首次突破10万的成绩圆满谢幕。东京国际动画展全称“Tokyo International Anime Fair”，是目前全世界规模最大、权威性最高的动漫展，更与东京游戏展和东京国际电影节并称日本三大娱乐产业盛会。据统计，展会在4天内共吸引了107713人参加，比去年增加了8.8%，海外商业人士和参观客也分别增加了18.5%和9.5%，可见其受关注程度正逐年上升，对动漫感兴趣的人也越来越多。

本届TAF汇聚了270家动漫相关企业和团体，共设展位750个。和往年类似，内容包括记者发布会、颁奖仪式、作品上映、商品发售、舞台活动、游戏试玩、主题展览等。鉴于篇幅，这里就不一一详述会场情况了，只围绕展会上特别公布的事宜作重点介绍。虽然当大家看到这则报导时TAF已闭幕数日，但这些消息在某种程度上也反映出了不少作品和业界公司在年内的基本走向，因此有必要了解一下。

3月3日

第一届声优赏揭晓

关注 主演男声优赏：福山润、主演女声优赏：朴璐美；配角赏：石田彰、宫田幸季、小清水亚美、后藤邑子；新人赏：森田成一、平野绫；歌唱赏：水树奈奈；最佳个人赏：浅野真澄

链接 3/25 声优赏特设舞台见面会

3月16日

TAF2007全赏公布（提名名单）

年度动画大赏：《穿越时空的少女》；TV部门优秀作品赏：《凉宫春日的忧郁》、《死亡笔记》、《CODE GEASS 叛逆的鲁鲁修》；剧场版部门优秀作品赏：《翡翠森林的狼与羊》、《红辣椒》；OVA部门优秀作品赏：《飞跃巅峰2！DIEBUSTER》、《FREEDOM》；海外剧场部门优秀作品赏：《汽车总动员》

监督赏：细田守；原作赏：筒井康隆；脚本赏：奥寺佐渡子；美术赏：山本二三；人设赏：贞本义行；声优赏：平野绫；音乐赏：平泽进

评点 《穿越时空的少女》自上映之后便喜讯频传，这次在TAF也是满载而归，不仅拿下年度动画大赏，还独占了5项个人赏，不知羡煞了多少作品！

焦点 3月22日

《BLAME！》映像化：曾制作《苹果核战记》的Micott & Basara公司宣布，将在今夏发售由贰瓶勉经典漫画《BLAME！》改编的全3DCG短篇DVD，长篇制作也已纳入计划中。展会上演示了映像片段，无台词、充满动感和凝重的世界观设定将作品的魅力一展无遗。

《寒蝉鸣泣之时2》7月解谜：学PS2游戏跳票的《蝉鸣2》还好没吊我们胃口太久，已确定于7月份播出。动画第2季名为《寒蝉鸣泣之时解》，将出现由原作者龙骑士07担任原案·监修的原创剧情，并有堀江由衣配音的新角色加入。



会场全景

《空之境界》剧场版七连发：本届TAF最惊人消息之一，TYPE-MOON人气小说《空之境界》（原作：奈须きのこ）全七章完全映画化，并从年中起依次公映！小说各章标题分别为：俯瞰风景、杀人考察（前）、痛觉残留、伽蓝之洞、矛盾螺旋、忘却录音、杀人考察（后）。

3月23日

士郎正宗×I.G原作《神灵狩》：Production I.G20周年纪念作，《攻壳机动队》原作者士郎正宗和I.G共同企划之原创动画，预定于今年秋季播放，而由朝日奏多绘制的漫画版则会先行连载于MAG GARDEN旗下杂志《月刊COMIC BLADE》，且两者的内容并不相同。

人气轻小说《BACCANO！》动画化：成田良梧原作、第9届电击游戏小说大赏受赏作实现TV动画化，以1930年代处于禁酒令的美国为舞台，讲述一群炼金术师围绕恶魔赐予的“永生之酒”展开的传奇故事。独特的构思，跌宕的情节令其一经发布便轻松赢得无数关注的目光，主角人数多达20个更造就了不小的话题。

3月24日

《怪—化猫》独立登陆“NOITAMINA”：去年1月播映的恐怖动画系列《怪ayakashi》中最受欢迎的最终章“化猫”，将制作成独立TV动画《モノノ怪》在富士电视台知名的“NOITAMINA”板块播出，由樱井孝宏出演主角声优。



《BACCANO！》定是今夏必看之作。



贰瓶勉表示《BLAME！》的制作非常忠实于原作。



连出7部剧场版的《空之境界》很好，很强大。



《モノノ怪》宣传画色彩十分艳丽。

追踪 3月22日

《鬼泣》声优名单确定：制作方还算开窍，男主角但丁的声优最终决定由森川智之担任，热切期待帝王的表现！

“动画检定考试”11月实施：全称“全国综合动画文化知识检定考试”，分免费的“手机版1级”和收费的3级(4700日元)、4级(4200日元)、5级(3700日元)。

大友克洋《AKIRA》推出BD、HD DVD：BANDAI VISUAL就“次世代光碟发售计划和海外战略”议题召开记者发布会，称面向日本国内、以《AKIRA》、《机动警察》等剧场版动画为中心的高清DVD发售准备工作正在进行中。

《罗密欧与茱丽叶》欲进军好莱坞：GONZO在制作发表会上表示，选择这部世界名著作题材，是为了推出一部能亮相好莱坞的大作，动画特有的奇幻要素、革命史诗风格和格斗场面将是本作的看点。

《精灵的守护人》欧美亚全面渗透：《攻壳机动队》监督神山健治与Production I.G的再度联手引来全世界关注目光，向全美和亚洲的输出已确定无异，欧洲市场也有意开拓。这……莫非是要和GONZO较量一番？

山口贵由漫画《死狂》动画化：漫画取材自直木赏作家南条范夫连作短篇小说中的一篇《骏河城御前试合》，由作风生猛的青年漫画家山口贵由进行大胆改造而变身为一部残酷时代剧。江户时代初期，两名曾是同门的剑客为争当某道场接班人以到达只属于一个人的武士道顶峰，于是展开了一场血腥的战斗，故事讲述的就是他们之间的各种恩怨和交织的命运。动画制作M A D HOUSE。

3月23日

《天翔少女》由OVA进化至TV：去年获得好评的OVA《天翔少女》决定TV化！此次Konami展位展示了为本届TAF制作的特别影像，可惜不是TV版相关，而是在原OVA版的基础上追加全新影像制作的“新OVA”，感兴趣者可在观看了新版后找出和旧版的不同之处。



□《死狂》要在荧屏上掀起一阵腥风血雨!!


□《罗密欧与茱丽叶》制作发表会现场热闹非凡。



□现场展示的夏普蓝光碟播放机。



□《精灵的守护人》似乎更加雄心勃勃。

3月24日

《蓝龙》，鸟山明动画最终作？坂口博信、鸟山明、主题歌演唱者橘庆太(w-inds)和主人公声优根本圭子亮相TV版《蓝龙》制作发表会，透露本作将是鸟山明的最后一部动画，而游戏则可能会制作续篇。

3月25日

CG电影《VEXILLE-2077日本锁国-》先行上映：3D电影达人曾利文彦(代表作《乒乓》、《苹果核战记》)最新科幻作品，声优初挑战的女演员黑木メイサ连同柿原彻也和朴璐美到场助兴，冲击的片名下隐藏的是一个惊人悬念！监督更宣称本作代表的是目前日本最先进的制作技术。

《一骑当千》游戏化：在WEB广播公开录音&舞台活动上，几位主演女声优爆出作品将在今夏推出PS2游戏《一骑当千Shining Dragon》的消息。

4月份发售动漫改编游戏小汇总

ACG互联

受自身定位的影响，除少数制作精良者外，由动漫改编的游戏一般都是属于被大部分资深玩家忽视或无视的类型。所以它们的推出，理所当然主要得靠对原作有爱的FANS支持！下面就来看看本月的新作有哪些能入您的眼吧~

【PS2/ACT】 火影忍者 疾风传 (4月5日发售)



获得新生的角色，和作品本身

2年半的修行，任谁都已无法阻挡成长后的鸣人！

◆更注重“忍者风范”，带来超华丽招术和畅快的战斗。

◆完全收纳疾风传之前的剧情，随着新战斗追忆过去。

◆行走地点大大增加，“MASTER模式”全新登场。

名侦探柯南 侦探力锻炼器(4月5日发售) 【DS/ETC】



你也可以当大侦探

在未知事件中和对手展开推理较量，锻炼你的侦探能力！

◆第1步，通过5项考试测出现有侦探能力。

◆第2步，难题不断出现，在柯南的世界中系统地培养自己成为名侦探。

◆第3步，等级提升，与原作角色来一场梦幻对决！

【PSP/ACT】 机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版(4月5日发售)



是高达迷就玩

2对2的热战激斗以PSP平台复活！

◆继承“联合 VS.扎夫特系列”在街机和PS2的高人气。

◆借助无线连接实现合作&对战，体验PSP特有的游戏方式。

◆容量充实，更收录PS2版中所没有的“SEED任务模式”。

樱兰高校公关部 (4月19日发售) 【PS2/AVG】



男女通吃的征服快感

庶民男装丽人勇闯富贵美男集会所！

◆自己扮公关，通过行动选择和话题选择作出合适决定以提高好感度和指名率，从而获得欠款返还。

◆接触心灵系统，通过与角色的接触，对方行动会产生变化？

【DS/AVG】 交响情人梦 (4月19日发售)



古典音乐漫游之梦

千秋王子！千秋王子！！千秋王子！！！

◆原作角色陆续登场，在熟悉的场景中尽享游戏乐趣

◆在“自由行动”的音乐会中随时参与演奏，指挥者任选！

◆在事件进行的过程中收集情报，收集全后会有更大惊喜。

魔法老师 梦幻战略 歌姬版/舞姬版 (4月26日发售) 【PS2/SLG】

PlayStation.2



系列第5弹

和变形的可爱女孩们一起作战！

◆涅吉老师争夺战！战斗胜利者将身披婚纱与之结婚！

◆魔法之书搜寻战！为救助受困于魔力的学生而奋斗！

※此封面为舞姬版

【PS2/AVG】 《草莓棉花糖》(电击SP) (4月26日发售)



满城尽是小LOLI

悠闲暑假里的心跳回忆！

◆女孩子既可爱又古灵精怪，和她们搞好关系就是你的任务

◆看烟花、参加夏季祭祀、游泳……满载原创剧情和要素追加体验！

海贼王 无尽的冒险 (4月26日发售) 【Wii/A・AVG】



新主机，新冒险

神秘岛，路飞一行的征途再度拉开帷幕！

◆故事完全原创，选择适当角色，并与原作中的强敌对峙。

◆特殊技种类齐全，充分感受Wii特有的操纵性能。

◆新鲜问世的遥控操作，在游戏的同时体验不一样的海贼王热血世界！



胜负师：本次自由谈有不出所料的，也有出乎意料的。出乎意料的是一篇关于《水浒》游戏的分析文章，这样题材新颖的作品的确让人颇感意外，希望对于一些有意投稿的读者会有一些启发。不出所料的是，这《战神 II》一出，必然是有玩家要在自由谈里说上几句的，其中又以路人甲的手最快，不过他还是谦逊地用了“浅评”二字。的确，浅尝（通关一遍）只可知基本，深入（研究）才能知根本，对于游戏以外的事也是如此。另一位玩家因四叶草重生，又一次提到了《神之手》，使两篇游戏评论涉及的都是我十分喜欢的作品。实话实说，对两篇文章中的某些观点我是持保留意见的，当然，有“评”就一定会有“论”，就会有不同观点之间的交流与碰撞。尽管自由谈不可能刊登所有投稿人的作品，但如果你有什么独到的见解，哪怕只是一句话，也请发给我们，意见的交流与交换可以用不同的形式来实现。（投稿信箱：tt@ucg.com.cn）

绽放在神话中的暴力之花

《战神 II》浅评

文 路人甲

在《战神》这款游戏出现之前，美式动作游戏在我们眼中似乎就是人物动作僵硬，战斗缺乏打击感，关卡建模粗糙而乏味的病原体之集合。尽管这其中也不乏精品的存在，但从来没有一款美式ACT游戏能像《战神》这样造成如此大的影响力，以至于几乎让所有东方玩家都摘掉了有色眼镜而去重新体验来自大洋彼岸ACT的独特魅力。

《战神》的成功毫无疑问是没有添加任何名为“偶然”的佐料的，如果非欲加之罪不可的话，那么也可以理解为是玩家对于以往的ACT要么手感良好，系统严密，却场景单调，重复度太高；要么动作僵硬，缺乏打击感，但却不乏让人眼前一亮的视觉效果这种状态的不满的总爆发——因为《战神》在上述两种优点的造诣已经让即使是最苛刻的评论家们也闭上了嘴。当玩家们第一次看到巨大的泰坦背着潘多拉神庙在沙漠上行进时，当第一次操作奎托斯与巨大的阿瑞斯在雅典港口决斗，而手里拿的巨剑居然就是之前游戏中经过的一个场景时，那种视觉震撼与心灵体验绝对是前无古人的。而精妙的链刃设定也使得战斗过程变成华丽而血腥的舞蹈，且打击感绝不逊色于任何一款ACT佳作；再加上畅快淋漓的，能够激发人性中最暴力残忍的破坏欲的“按键终结技”（在找到合适的词之前请先原谅我使用这个没有技术含量的描述性词汇），这样的游戏如果不能大获成功的话，那就只有两种原因：其一是由于游戏过于血腥暴力且掺加十八禁成分而被各国政府封杀，其二是由于玩家长年受到劣质动作游戏的毒害，都变成了白痴。幸好，两种可能都没有出现。于是我们见证了真正“神作”的诞生。





然而此时却不可避免地产生了一个悖论：由于游戏太过于优秀而使得玩家对于推出续作的呼声空前高涨，而又正因为第一作的近乎完美，给续作造成了巨大的压力，在游戏史上由于一款作品的光环过于耀眼而导致整个系列没落的情况也并不罕见。面对破坏欲和杀戮欲被完全激发的众玩家们，制作人明白如果拿不出一个像样的续作的话，他们将面临全球数以百万记磨刀霍霍的奎托斯……啧，啧，仅仅是想想都觉得冷汗直冒，不过本人是和平主义者，最多也就使用一下人畜无害的“波塞冬的愤怒”罢了。为了告诉玩家“我们一直在努力”，在《战神 II》正式发售前，各种各样的官方预告竟公布了21段之多，而更宏大的场景，更爽快的动作，更多的BOSS战以及那貌似次世代的画面水准实在是吊足了玩家胃口，以至于相当一部分人从3月10号开始就天天给游戏店打电话询问游戏到了没有，顺便为中国的通信商们创造效益。万幸的是，这款万众期待的续作总还算对得起名门之后的声名，给“战犯”们提供了又一个良好的宣泄平台。





我之所以在《战神 II》评论的开篇陈述那么多初代战神的优点，是因为同样的词汇放在续作身上依然适用，只是在每组形容词之前加个“更”字就行了。正如前面所说，由于初代在各方面都已经达到很高的水准，制作人也很难作出更大的突破，只能在此基础上对游戏的卖点做一些改进与加强。于是我们在第一关就领略到了制作人天马行空般的创造力以及非同一般的宏伟气质——在将近一个多小时的第一大章节中，整个游戏过程竟然都是围绕着巨像这个摩天大楼般的BOSS的。只见我们的奎托斯在巨像周围如苍蝇一般飞来飞去，可怜我们这个贵为世界七大奇迹之一的神像就这样屈辱地被小小暴民玩弄于股掌之中。这还不算糟，最后居然又被小蝇，哦不对，是小奎，施以一招“从内部瓦解反动派”予以终结。整个战斗流程不但紧张刺激，而且颇具节奏感，让玩家在一连串眼花缭乱的按键提示中完成放倒体型是自己几百倍的BOSS的壮举，对这种感受的准确描述，就不仅仅是“巨大的成就感”这样的词汇能够胜任的了。而之后开创性的空中战（之所以说是开创性，是因为我们的坐骑可是那宇宙第一小强的守护星座，天马帕伽索斯——狮鹫们都给我败啊！），巨大无比的四匹神马，以及拥有超乎玩家想像力尺度的阿特拉斯都一次又一次地将玩家的情绪燃至沸点。而为了表现这些让人叹为观止的设计构思，制作人似乎是以次世代的视觉效果作为参照标准的，可以说从来没有一款PS2游戏，包括初代《战神》在内，能像《战神 II》这样把大场景的景深和层次感表现得如此完美，一个史诗般宏大的神话世界在高素质画面的支撑下，在每个玩家的头脑中都留下了很深的烙印。

如果说画面效果只是一件华丽的外衣的话，那么一款游戏的系统才是使它保持持久生命力的精髓所在。《战神 II》可以说完全延续了前作的整套系统，老玩家可以轻易上手，当然可能会丧失一些新鲜感。不过新加入的L1+□和L1+○出招不但演出效果华丽爽快而且也较为实用，可以说是游戏中使用频率很高的两招。当然我重点想说的并不是这点，而是它的动作捕捉。在整个游戏过程中，无论是推石块，搬动机关还是开箱子的动作表现都非常细腻真实，并且充满力感，在合理的按键设定下，很容易让玩家产生“不是奎托斯在施展动作，而是我自己在发力”的错觉，从而产生非同一般的代入感。这可以说是本系列能够鹤立鸡群的一大亮点所在。在《战神 II》中，制作人又新加入了扛尸体这一动作要素，并且在好几处解谜与BOSS战中都要用到这个动作，实在是

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

让人不得不佩服制作人的邪恶……

说到解谜，本作与前作相比最大的不同在于绝大多数谜题都要求玩家在限定的时间内完成某个机关的开启或利用时间差突破阻碍，虽然对于动作游戏苦手来说，这样的改变或许会令他们感到苦恼，但这样一来游戏的紧张感就会大大增强。实际上玩过《波斯王子》的玩家都能从本作找到很多似曾相识的感觉，比如时间慢放，比如在崩塌的石柱间完成连续的跳跃……好吧，我承认作为《波斯王子》的支持者自己对于这样的模仿并不能说可以坦然接受，但毕竟模仿得有模有样，而且在与自身风格的融合方面也做得十分到位，所以站在客观的立场上也无可厚非。只是遗憾的是，本作取消了像前作地狱刀山那样富有挑战性的障碍，一干动作狂人们就只能在TITAN难度中寻找被虐的快感了……这里顺便提一个让人印象深刻的巧妙谜题。在游戏前期某个场景中，玩家需要利用环状的小水渠把尸体转移到另一边被铁栅栏拦住的拱门中压住机关，而这个水渠很不起眼地卧在场景边缘，玩家若不仔细观察根本无法发现它的流动性，更无从谈起利用它解谜了。在此只能对制作人再一次报以崇高的敬意。

《战神》既然标榜的就是暴力、血腥、邪恶，那么在《战神Ⅱ》中自然将这些“优良传统”发扬光大。本作中血浆乱溅，残肢横飞的场面比比皆是，而这其中将残忍美学发挥到极至的莫过于与黄金马车的守门人的战斗，在这场BOSS战的最后，玩家首先根据按键提示完成一系列动作将守门人杀死，最后将长矛刺进他的身体。至此都还算正常，可谁曾想在短暂的停顿之后画面突然又出现了连点圆圈键的提示，而配合连点的频率，奎托斯将守门人放在半开的大门之中残暴地将他的头夹成了个烂西瓜！以我贫弱的词汇运用能力实在无法准确描述当时的感受，我只能说估计大多数玩家，哦，是男性玩家，在玩到此时脸部表情应该是因充溢着嗜血的欲望而变得极其狰狞恐怖。正如一位朋友所评价的：“制作人在此仿佛已经洞悉了玩家的心理，他知道在与守门人经过一番完全可以说是令人烦躁的周旋之后，玩家需要的是赤裸裸的暴力宣泄。玩家通过游戏找到了发泄现实生活压力的渠道，而制作人也通过操纵玩家的心理获得成就感，真是两全其美啊！”很显然，制作人的目的达到了。

在传统的日式ACT游戏中，游戏的流程往往是单线的，玩家的通关过程就像是在这条直线上不断进行往返运动，最终到达终点，甚至在谜题的设计上也似乎只是为了让你多往返几趟而已。而《战神Ⅱ》则不会出现这种为了解谜而解谜的设置，它的流程就像是若干个环形串联起来，在其之上又由一个大环将它们首尾相接，形成闭合的回路。所以我们可以发现，无论是初代还是本作，都是“从哪开始，在哪结束”，但又绝不会让你在某一场景做两遍以上的往返跑。这无疑是值得日式游戏商好好借鉴的，当然借鉴的前提是拥有足够高超的关卡设计水平。

以上罗列了这么多优点，却忘了限定一个范围，那就是：所有的一切，都仅限于将阿特拉斯场景完成之前！游戏给我的美好印象在进行约9小时后就逐渐消失了。无论是从糟糕的图形质量（如凤凰冲破熔岩等粗糙的过场动画），还是重复单调的场景（左右几乎对称的通关路线，相似的谜题），以及莫名其



妙冒出来的BOSS（章鱼怪），都让人依稀窥见赶工的痕迹。特别是命运神庙可以说是一大败笔。与大场景高度互动这一优良传统（如在阿特拉斯鼻梁上攀爬，打开巨人提丰的手指救出天马等）在这里被扔进了下水道，如同西马拉雅山一般高耸入云的神庙留给玩家的活动空间却仅限于嘴部以及与命运三姐妹战斗的场景，更别提与三姐妹那毫无技术含量的战斗了。什么？您问我最后那一驼烂肉般的BOSS是不是命运三女神之一？饿滴神啊，我死也不会承认人神的命运是被这家伙掌控着。此外对于副武器的看法，我只能说，如果不想让它们行同虚设并发挥它们的效用，那么建议还是选择GOD或TITAN难度进行游戏，或者去完成7个挑战关卡。至于所谓的“如《鬼泣》一般随时切换武器，创造出华丽的连续技”，还是姑且听之，不必深究了。

在我看来，《战神Ⅱ》或许并不是制作人的工作重心所在，无论是从那仓促的情节还是结尾明显的伏笔，都让人感觉本作似乎只是一款过渡作品，而波澜壮阔的战斗要从《战神Ⅲ》才真正开始。不过对于能将伊卡路斯、阿特拉斯、普罗米修斯、盖亚等希腊神话中耳熟能详的人物杂揉到一起的编剧，我不得不抱以些许敬意，毕竟让希腊神话从文字视觉化本身就是让人激动的事情。至于沦为泰坦族与奥林匹斯众神争霸战重要工具的奎托斯能不能在下一作中重新夺回神的地位，那就要看编剧大人的心情了。不过我们也可以大胆的预测一下《战神Ⅲ》的情节：奎托斯在盖亚的帮助下，车裂阿波罗，凌迟哈迪斯，斩首波塞东，杖毙赫准斯托斯，顺便将阿佛罗狄忒抢来作压寨夫人……咳，咳，什么？您问宙斯怎样了？当然是在最终时刻被他的私生子，我们的英雄奎托斯手刃，接受自创世以来神界统治者被他的儿子所杀的必然命运，哈哈哈哈！

《水浒》缘何难觅佳作？



中国四大古典名著《红楼梦》、《水浒传》、《三国演义》、《西游记》是中华民族文化的瑰宝。而其中的《三国》、《西游》和《水浒》故事性很强，是改编成游戏的绝佳题材。其中，老牌历史游戏厂商光荣的金漆招牌“《三国志》系列”就不必多言了，而近年的摇钱树“《真·三国无双》系列”不但让光荣赚得盘满钵满，而且该系列在玩家中的人气极高。多年来，国内外厂商以《三国》为名的大大小小、各种类型的游戏不计其数。至于《西游》，或许是文化差异的原因，日本人对《西游记》的看法与我们有些出入（想起那个宫泽理惠演的唐三藏就orz……），导致日本厂商制作出来的《西游》游戏很难得到中国玩家的认可，这里不作重点讨论。但是《水浒》的情况就让人觉得奇怪了，这部小说故事情节曲折，人物众多，但是留在本人记忆中的《水浒》正统游戏，貌似只有光荣在FC上（后来也移植到PS和PC上）的SLG《水浒传 天命之誓》和Data East在街机和SS上的格斗“《水浒演武》系列”（说是系列，其实也只有两作）。而著名的“《幻想水浒传》系列”，也只不过利用了《水浒》中的一百零八将的数目，和《水浒》打了一个擦边球而已，严格来说，绝对算不上《水浒》的正统游戏。与光芒四射的《三国》游戏相比，《水浒》游戏就黯然失色得多了，称得上佳作的，更是千金难觅。为何在游戏业发展到21世纪的今天，依然找不到《水浒》的好游戏？作为一位TV Game的老玩家，我认为《水浒》系游戏佳作匮乏的原因有三——

第一，《水浒》这部小说本身的故事结构问题。在《水浒》的故事里面，基本上是在分说不同人物各自的故事，由一个个小故事组成，再由一些故事把这些人物部分地联系起来。由于人物众多，这样的处理手法，就必然导致部分的英雄好汉基本上没有任何交集！再者，《水浒》对每位英雄好汉的笔墨都不是均等的，行者武松一个人的故事在原作中就占了整整十回，而像神医安道全、紫髯伯皇甫端这样的人物，却只有一笔带过。有一百零八个主要角色，要每个角色都有各自的戏分，而且不能太少，倘若按照这个原则把《水浒》做成RPG的话，其工作量绝对会大得令人发指！倒是做成类似《超级机器人大战》（以下《机战》）这样的SLG还是有点可行性，武松、鲁智深这样的步兵队伍角色就相当于《机战》中类似沙漠高达、EVA这类无法飞行的地面机体，卢俊义、张清这样的马上作战角色就相当于《机战》中可以飞行的机体；为了防止冷板凳角色的出现可以采用小队系统；特定角色之间（如林冲与高俅、王矮虎与扈三娘）有特殊对话，有些甚至可以发生“说得”的剧情（如呼延灼说得关胜、梁山群雄说得卢俊义等）。但重要的是，怎样把几乎







毫无任何瓜葛的人物故事串起来，要做到这一点，着实不容易。

其次，女性角色偏少，给游戏制作者出了个大难题。梁山一百零八位好汉中，仅有母夜叉孙二娘、一丈青扈三娘和母大虫顾大嫂三位女性角色。缺乏女性角色的游戏，很难获得大部分玩家的认可。只要是以剧情作为主要卖点的游戏，不管是RPG、AVG、SLG，甚至FTG，男女主角都是必须的。问题就是，谁来做《水浒》游戏的女主角？或许有人会说，《真·三国无双》不是把原本手无缚鸡之力的貂蝉、大小乔、甚至洛神大人都做出来了吗？做一个《真·水浒无双》也不是挺好吗？但是想到如果做成《真·水浒无双》，男性角色倒是非常充裕，亦无须考虑像《三国》那样的年代跨度问题，但除了上述的三位女角之外，难道还得把潘金莲、潘巧云和阎婆惜这样的角色挖出来放激·无双乱舞么？貂蝉和大小二乔尚且勉强能让中国玩家接受，如果换成上述几位，恐怕中国玩家都无法接受吧。（想想潘金莲跃身一变成为巾帼英雄的情景都会觉得极度深寒……）缺少女性角色，难以吸引男性玩家的眼球，也是制约《水浒》游戏面世的主要原因。

第三，也是最重要的一点，就是中日两国民族与文化的差异。在中国历史上，爆发过许多次大规模的农民起义，当中的英雄人物，如黄巢、李自成等等，都被我们广为传颂，他们的故事也被人们津津乐道。但是，日本的历史上几乎没有爆发过大规模的农民起义，著名的岛原之乱也是打着基督教的幌子的农民起义而已。这是因为，森严的等级制度对于日本农民有着更大的压制力（农民甚至连拥有自己姓的权利都没有），而他们骨子里的那忠君思想，又使他们不会有任何反对天皇的行动，向来就只有顺从（就算是德川幕府也只敢把天皇当作傀儡，而不敢灭掉天皇另立政权）。所以他们既无法理解我们中国为何有这么多的王朝更替，有这么多的皇帝，也无法理解中国历史上众多的大规模农民起义。陈胜的豪言壮语"王侯将相，宁有种乎？"，他们是无法认可的。日本从古至今，对于《三国》一直都相当推崇，甚至有人在其中学习谋略与兵法。而梁山好汉的故事，本质上就是一场农民起义的反抗故事，对于日本的统治阶层来说，是决不会推崇这样的作品给普通民众的。再看看日本的农民起义岛原之乱的焦点人物天草四郎，无论在游戏《侍魂》，还是在电影《魔界转生》中，他都是以最终BOSS级的反派角色登场的。同为农民起义的《水浒》，在中国拍摄的《水浒传》里，梁山好汉都是以正派的角色出现，这足可见日本人对待农民起义的态度与我们中国人大相径庭。日本人对《水浒》的故事本身都不能认可，试问又怎样能制作出一部好的作品？就算做出来，日本的玩家不认可，销量无法保证，可谓吃力又不讨好。如是者，便只能做出《水浒演武》这种与故事关系不大的三流格斗游戏了。

《水浒》佳作难产的窘况，已经持续了很多年。个人以为只有我们中国人才能真正理解《水浒》的精髓，做出受国人欢迎的《水浒》游戏作品。但是国内的游戏软件公司，在开发游戏的人力、技术等方面与国外一流的游戏软件厂商相比，仍然存在一定的差距。在此，我衷心地希望，在不久的将来，一部由国人制作的《水浒》优秀作品能出现在X360或PS3上，成为像《真·三国无双》一样名动天下的游戏系列。

文 阳光育成计划成员 林路阳

玩家才是神之手

为了纪念四叶草工作室的离去，我买回了四叶草遗作《神之手》。在感叹游戏的好玩同时为其变态难度所累，也难怪网上有玩家管《God hand》叫"God hard"了。耶稣在成为神之前经历了被钉十字架的苦难。同理，想要成为能够制裁世间罪恶的"神之手"，就得先承受这世间所有的罪孽——除了敌人刀枪棍棒的伺候，还要在偷玩游戏时防止老爸冷不丁地突然袭击。(－_－|||)我想这才是它被称为《神之手》的真正原因吧。

英明神武的四叶草却糊涂了一次又一次，在向玩家们展示自己天才创意的同时忽略了市场的铁则，自己是做游戏的，而玩家们才是玩游戏的。商家和顾客之间永远是顾客是上帝。你把它做得那么难，摆明了是和上帝过不去嘛。要知道尽管修成正果后玩家可以杀回来报复敌人，但毕竟不是每一个人都过得了被钉上十字架的那关的。这不是搬起石头砸了自己的致富路吗？从对难度的把握来说，四叶草又失败了，而且还造成了市场潜规则这一"如来神掌"将四叶草彻底打进了西方极乐世界。

其实回头想想，几乎每一部四叶草的作品都将高难度和无穷创意捆绑在了一起销售。而且又都有一个通病——就是在狂人级玩家好不容易奋斗通过最高难度后大都失望不已，通关后的奖励根本没什么用。就拿《红侠乔伊》来说，每通过一个难度都有一个"新"人物作为奖励，但除了但丁和西尔维亚外一个比一个鸡肋，雷电小子在变为我方战将后被剥夺了BOSS的自由飞行和剑阵等强力技，更要命的是他那变身即耗费V胶片的设定使得用他挑战普通以上难度经常会因为V胶片耗的太快而屡屡上演被敌人群殴致死的悲剧。敌方的重阵BOSS转投正义门下却被剥夺了实力，也难怪世界上坏人如此之多了。而历尽艰辛通过超V难度后，蓝队长被削弱一番后成为最终奖励更是让玩家满腹挫折打击的心为之痛然。惟一给大家有点印象的只是那有趣的浮空能力而已。

《神之手》在前辈的前车之鉴下依旧重蹈覆辙，玩家在游历了地狱后原本以为就可洗净罪孽升上天堂，但走出地狱才发现天堂依旧遥远。一周目的金钱和招式通通无法继承，几套新增的服装换上也没什么气槽无限之类的附加效果，除了给麻木的眼球一点新鲜感外毫无事处。更变本加厉的是有大回复效果的几项神之技还要用最难赚到的奖券才能开启。真是不榨干玩家的时间不罢休啊。知道《黑客帝国3》中为什么史密斯再强大也无法打败尼奥吗？不是因为什么救世主的命运，也不是因为什么"正义必胜，英雄不死"的好莱坞定律，而是因为史密斯再强大他也终究是一个只能在机器里活动的程序，尼奥确是活生生的人。人要战胜强大但只能存在于二进制世界的机器只要拔下它的插头就可以，根本不用在他的领域和他斗个你死我活。《神之手》也是一样，我们不用非要被一个程序牵着鼻子走。当游戏的设定不符合社会发展大潮的自然规律时，我们完全可以不买它的账。

四叶草之死既是创意的冤死，也是反客为主的该死。要知道，玩家们才是真正的神之手，只有他们高兴了，才会将上帝的钞票通过闪着金色光芒的手臂交到厂商手中。

后记 去年最让大家痛心的新闻当属四叶草的离去了，本人也为这"叫好不叫座"的悲情小组扼腕长叹、忿忿不平。最近忽闻好消息传来，四叶草三人组又重组了新的种子工作室。真是天无绝人之路，但愿这三天王创意不减，在新生发芽后为大家带来更多的好游戏。

另外，给各位提供一则有趣的消息：大家还记得《北斗神拳》的TV版吗，里面讲到"南斗暗钟拳"的那一集里有这样的一段情节：暗钟拳催眠了全镇的村民，被催眠来袭击健次郎的村民一个个都绿脸红眼，那样子比丧尸还像丧尸。而当时《生化》类的游戏还未有人涉足，不知三上的"生化"系列"是不是从这里得到的灵感？呵呵。

文 9GIU









读编往来

邮编：730000
兰州市砂家庄邮局
99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email:ucg@ucg.com.cn

通信地址

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客！

主持：纱迦&玛娜



★从这期开始，我们的新小编形象就要开始慢慢活跃起来了，每个“黄金眼Review”中小编们都将换上游戏中的服装COSPLAY，或是以和游戏相关的造型出场，各位有兴趣的读者不妨注意一下。

★新栏目“游戏进行时”终于与大家见面了，这个栏目的主要目的就是希望在杂志上出现更多之前没有办法详细报道的游戏，让更多读者找到志同道合的感觉，如果你看了这个栏目后，会产生“这个游戏我也在玩，我也和他想的差不多！”或者是“嗯，这个游戏还有不少可以挖掘的地方。”的感觉，那么我们的期望也就达到了。

★今年的天气实在有些反常，一下子就从晚冬来到了初夏。看来温室效应已经完全不容忽视了。这里要提醒大家，高温天气对游戏机是有一定危害的，尤其是玩X360的朋友更要注意哦！

编辑部 近期IN流行游戏 What's IN?

收集癖的噩梦游戏

《银河游侠 导演剪辑版》（5人）

我承认有收集癖的我又中了《银河游侠 导演剪辑版》的毒。

——为再次完美该游戏而努力奋斗的晴天

最毁眼睛游戏

《前线任务 1st》（4人）

邪魔天使：天啊，世界上还有比用NDSL玩这个游戏还费眼睛的事吗？

纱迦：有哇！用NDS玩这个游戏更费眼睛呢！

最让人上瘾游戏

《怪物猎人 携带版 2nd》（7人）

又升仙啦！

——看见D·S第N次被G级雪狮子抛上九霄云外的时候，晴天和火云发出了由衷的感叹。

最惊悚游戏

《VR网球3》（5人）

当我看到辛吉斯“胜利”的笑容时，不禁大喊了一声“额滴神呀！”

——怀疑SEGA负责建模的员工是不是少了根神经的多边形



后遗症最多的游戏

《战神II》（10人以上）

打完泰坦难度，看到不爽的人或物，都有按圈键的冲动！

——每晚做梦都在战神的胜负师

爆料报 第一期 八卦无罪 爆料有理

邪恶的怪物猎人团队

故事的开始是一个春光明媚的下午，在看到了如下一封读者来信后，爆料的导火索被点燃了。

江苏 刘思远：最近迷上了《怪物猎人 携带版2nd》，不杀轰龙个片甲不留决不罢休，由于大剑这东西使用过于频繁，导致每天早上醒来时发现被子总是掉在地上的，给你们写信的那天早上被子也是掉在地上的，正在纳闷的时候，奶奶过来悄悄地问我：“你最近为什么夜里睡觉时总是将被子掀起来再甩在地上？”

看完这封信后，我们立刻询问了编辑部内最大势力之一“猎人帮”的“大剑党”代表人物D·S。

玛娜：这个……你有切身感受没？

D·S：我倒是经常被怪物掀起来再甩在地上，这个是有切身感受的。

玛娜：为什么每次“猎人帮”好像都是你倒霉。（详情参见本期的“流行游戏”以及前几期“流行游戏”）

D·S：不是“猎人帮”，是“人妖帮”……

我们敏锐的嗅觉立刻察觉出了一丝诡异之处，从这里开始，报道进入了一个崭新的篇章。在锲而不舍地追问与引导下，D·S终于开始略带得意地坦白了。

D·S：我是正常的！但是晴天和火云到底是什么性别其实到现在我都不知道……他们每天都裹在铠甲里从来不脱，根本看不出是男是女。

玛娜：（心说你不会直接去问他们啊-_-!）

D·S：至于那个XXX和那个YYY呢，就真的都是女人了（因为种种原因在此隐去此二人姓名），因为每次被打到，都能听到女人的叫声……

创意照片大征集！



我也来COSPLAY

辽宁省抚顺市 孟庆鑫

编注：同是COSPLAY，这个高达很显然就没有我们杂志前几期刊登的尤娜COS敬业了，不换衣服不说，连腿都不会弯你装什么美少女啊。



我的办公天堂

上海嘉定区 杨晓聆

儿子问我：爸爸为什么老是去大便呀？

回答他：等你长大就知道了。嘿嘿……

编注：这位读者为什么要利用空间利用到厕所里去，是为了节约宝贵时间还是怕被老婆念叨-_-？

友情提示，厕上读书对血液循环不利。

猛拍一砖

shadow8675：174期的排行榜《无双》系列PS2版发售年表（P21）最后一个“貌似”是《战国无双2 帝国》吧……我知道，这绝对是一个误会。小晴同学最近是不是太累了？去年年底因为PS3的发售不是出了一期增刊吗，要不今年咱再出一期？刊名就叫《游戏机找碴技术》好了，到时候要是比《找碴博物馆2》销量还高，一定是误会，绝对是……

肇事者

浙江 毛佳斌：每期杂志都有赠送的海报，能否将一期的赠品改为UCG小编们一天内的工作，也就是说将众小编一天内是怎么工作的制成一盘光盘代替海报作赠品。

广东 许泽民：希望DVD中能收录平时小编打机时的趣事或平时工作时的趣事视频。

嗯，这么说起来，以后在D·S打恐怖游戏被吓到的时候、雨滴对着女性向游戏帅哥星星眼的时候，我们一定会要求他们保持定格状态半小时，等到摄像机和灯光全部到位再继续，以展现给读者最有趣的一幕。

北京 陈寅：正当我观赏Mini DVD里奎托斯大战巨像时，一位舍友大哥进来并说了一句冷到不能再冷的话："呦！《汪达与巨像2》快出啦？"

你应该正色告诉他："不是快出了，是已经出了！"

张青炜：强烈要求雨滴和玛娜两个女小编做《心跳回忆 GS》的攻略，这么多像我一样的男同胞等着呢。

关于这个古怪的要求，D·S认为是该读者期望看到两位女编在制作过程中萌发出超越友情的感情，而我本人则猜测是希望看到邪恶的女追男场景出现，争论至今没有结果……所以请你无论如何也一定要告诉我们到底这是出于什么目的。另外，不要说《心跳回忆 GS》我们不做攻略，就是做，也已经被邪魔天使抢走了。

深圳 Way&Bb：日本游戏周间销量排行榜2007.2.19—2007.2.28的第二名《寒蝉鸣泣之时祭典》不满意，纯粹个人不喜欢萝莉，原谅你们。

你看，读者不喜欢小萝莉，赶紧负薪请罪去。

……日本游戏周销量排行榜又不是我决定的。

张翼鹤：在众小编里我最喜欢沙加啦，因为我是处女座的，而处女座在圣斗士里的人物正好是沙加，所以就这样啦。

（唱道）纱迦的纱是浣纱溪的纱，迦是迦楼罗的迦。

张青炜：前两天我同学入手了黑色PSP，上课跟我的黑色NDSL相映成辉，绝对是教室里的风景线。和班级里上课的同学介绍的时候说到了两台机器都是无线联机的，于是产生了用NDSL和PSP联机的想法……

我们开启搜索后，两台机器竟然认出来了，随后发生了可怕的事情。他的PSP发出激光把我的NDSL摧毁了……然后他发现他的PSP里有了个不亚于熊猫烧香的病毒，直接导致他的PSP变成砖头，可见任天堂和索尼的主机战争已经激烈到这种程度了。

教你一个致富的高招。你的PSP是什么版的？是什么版的你就让你的同学到当地去告索尼，告它不正当竞争导致个人财产受损。一告一个准，就算是庭外和解也得赔上1亿，说不定索尼还要全球回收PSP呢！

不知道为什么，我的脑海里立刻出现了"哔哔哔"的音效。

asuka shinn：玛娜的小编形象为什么有两个人，究竟哪个是她？难道后面的小火星人是驾驶员，前面的是MS？原来在光盘里看到的玛娜只是类似于高达的东西……

D·Juste：玛娜，其实你的新形象中，站在后面的才是真身，前面的只是傀儡娃娃而已，对吧。

读者果然神勇睿智，我的真身居然被识破了—口—！

湖南 高小川：在过年期间听我老妹说UCG中某人在坐火车的时候被一位读者/玩家给认出来了，如果是真的那我觉得中国的"游戏机迷"还真是有大好前途啊，现在已经有点遍地开花的感觉了。

谁被认出来了？谁？

我告诉你真相吧！其实该编一上火车，就在胸前挂了一块牌子，上面写着："我是《游戏机实用技术》的×××！"如果还有人不明白，他便拿出杂志详加解说。于是乎终于有人认出他来了！（以上故事真实性待考，为避免引发纠纷，特将当事人姓名隐去。）

邮购信息

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第117期、总第126—129期、总第132期、总第133期、总第136期、总第139期、总第153～155期、总第160期、总第161期、总第164～169期、总第173～175期，定价：9.8元。总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第162·163期、总第171·172期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931—8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

江苏 刘思远：有着将近8年玩龄的我到现在终于又悟出了祖国大陆上玩家群的一个大道理：

玩家也有等级限制

名称	特点	出没地点/拥有主机
丐帮成员	穷困潦倒	街机厅、PS室/无
低保户	轻松解决温饱	街机厅、PS2室/GB系列
中产阶级	比较有财力	一般不出入/PS、NGC等
高收入	富	几乎不出入/PS系列、NDS等
富豪	相当富有	几乎不出入/三大厂商通吃

这么说来，有三大主机且经常出入街机厅、PS室的，就是体验生活；玩PS、GB的人突然购入PS2、PSP、NDSL，就是从温饱过度到小康；多人合作买机共享的，就是家庭联产承包责任制……

red jack：高中毕业的时候就想来UCG谋职！但不知道怎么被如鬣狗般的班主任知道了，先是被拉到讲台前作为反面教材，后来甚至连校长都来开导。"是不是压力太大啊？逃避不是办法啊。"结果只好老老实实考大学。（成绩太好也很麻烦哈哈）

炒作，你这绝对是一种炒作！

"天下聚会"五·一聚会大行动

《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、Levelup网站三大媒体携手举办

大家好，我是《掌机王SP》编辑米格，本次有幸作客《UCG》读编栏目。《掌机王SP》本着为全国各地广大玩家提供一个开放的、健康的联系、交流平台的主旨开设了"天下聚会"栏目，目前已经在上海、西安、南宁、大连、昆明、成都等地召开了多次掌机玩家聚会活动，最大的一次上海认证玩家 聚会参与人数多达82名，栏目组也为此次聚会群体提供了价值近2000元的奖品，获得各地玩家广泛的支持和认可。而今后的"天下聚会"栏目将会由《游戏机实用技术》、《掌机王SP》以及Levelup网站三大媒体联手举办，米格将继续作为栏目负责人，主持、策划今后的聚会活动。目前正在策划"'天下聚会'五·一玩家聚会大行动"活动，欢迎各地聚会群体加入到我们活动中来，"天下玩友聚会，热情联机连心"，联系专用邮箱：mig@ucg.com.cn，欢迎大家来做客！



▲3月10日大连DS玩家一周年主题聚会合影。

"天下聚会"五·一聚会大行动预告第一帖

聚会名称：添砖加瓦！西安PSP玩友会聚会

聚会地点：小寨避风塘

聚会时间：2007年5月6日，12：30至20：00

比赛奖品：一等奖PSP摄像头或GPS一个，二等奖PSP正版UMD游戏一张，三等奖PSP精美周边一套（感谢西安快乐多电玩友情提供）。

必备游戏：《MHP》、《MHP2》、《皇牌空战X》、《RR1》、《RR2》等适合联机的游戏。

参加条件：20元活动经费+PSP主机+一颗爱游戏的心。

报名方法：1.参看《掌机王SP》61辑"天下聚会"栏目；2.请到levelup论坛"天下聚会专区"查找聚会报名帖，地址www.levelup.cn/juhui。

另外，本次活动不局限于掌机平台，欢迎家用机、街机玩家以及聚会、比赛群体加入！

游戏·人 邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第21-22辑，定价14元。《游戏光环DVD》第1、3、4、5辑，定价：9.8元；《游戏光环DVD》第9～11辑，第14～19辑，定价12元；《游戏光环DVD》第21、23辑，定价8.8元。《游小说》第1辑，定价8.8元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《高达SEED完全事典》，定价：28元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价：28元；《铁拳5 暗之复苏 神拳之奥义》，定价：24元；《潜龙谍影 秘藏之书》，定价：28元；《天籁传说》，定价22元；《最终幻想XII 伊瓦利斯战史》，定价：19.8元；《龙珠 世界全书》，定价：22元；《变形金刚漫画版第一代vol.1》，定价：24元；《传说无限2 传说系列全书》，定价：28元；《战神II 封神画集》，定价：28元。《模魂志》第5期、第7期，定价12元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱动漫游（ACG）读者服务部（收）

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931-8663118，Email：acg@vip.163.com

掌机王SP 邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第55辑、第61辑，定价8.8元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

读者万岁

晴天出任XX大学爱心社形象代言！



据一名名为JOY GoGo的热心读者提供的资料称，晴天同学背着我们编辑部众人，私自在某所大学担任爱心社形象代言，为该爱心社的换届选举作了卓越贡献，而且其形象设计与杂志如出一辙，详情请参见左图。

JOY GoGo：汗，别怪我标题党啊，说明各位的新形象还是很不错的。这位临摹的同学水平也不错。不过看到如此明目张胆的还是头一回……

谢谢那位临摹的同学给予我如此光荣的任务（深深地鞠躬状），再冒昧地问一句，我能成为"爱心社"的副社长吗？ ^_^

一元钱买齐次世代主机

纯属娱乐，严禁模仿

作者：扎古的左眼

一元能干什么？让我们用一元做本钱，赚钱买齐次时代主机。

一元钱，五毛买支白粉笔，五毛在周末时分伪装学生坐公车到附近最繁华的路段，在人来人往的路段，用白粉笔写下一段惨绝人伦、感人肺腑的悲剧，然后跪在写故事的地板后不断磕头（注意，现在做这一行要穿得端正点才有得赚，别把自己搞成大花脸）。有条件者可于额头擦上红药水，没有者就委屈自己想办法搞点血好了。不知其他地方行情如何，但据在下所知在深圳一天可收入至少100元。

买一件花衬衫（花去10元），穿上之后别扣钮，打赤膊。到人行天桥买包假中华（花去2元），再买三张纹身贴纸（花去30元），左臂贴青龙，右臂贴白虎，黄龙贴胸口。再买把假瑞士军刀（花去10元），到地下黑网吧找初中生，咬着烟拿出军刀边削指甲边向其勒索保护费，规矩是每位收58元（不要收多，这是规矩。）按网吧人流量收入有所不同，但一天起码也有500元了。（如果有人跑来声称这个场是他看的，马上敬烟然后照规矩上缴一半。）

现在也有几百元收入了，去买部二手烂手机，买张电话卡，再办张假身份证到银行开个户，剩余的钱去买把螺丝刀。到街边找没人照看的车拆车牌，留下写上电话的字条夹在挡风玻璃上（车子越名贵越好），待车主来电后勒索500元，还价到300元，让其存入刚开的银行卡号，然后告诉车主车牌丢在何处。

勒索10人后收手，得到3000元，够买X360或Wii了，如果想全主机入手请继续看下面。

花200元印招工广告贴得满城都是，到劳动力市场找收垃圾的阿姨买下招工单位丢弃的表格（花去10元），在旧家私厂买张破桌子，再买把太阳伞和红布，顺便到街边拉几个临时工（每人20够了）。之前准备功夫做好就可以开工了，到劳动力市场摆好桌子（有保安之类的来阻拦就付个100元红包），等待路人上门。然后宣称要先交300元介绍费，当路人犹豫时就让刚招的临时工上来演双簧，保证其考虑几分钟后速速付钱，随手填份表格丢给他，让他后天去上班。如果在春节刚过完一两个月的时候，保证两天起码100人上当，这样就够30000元了。就是PS3、X360、Wii、PSP、NDS……通通入手都没问题了。什么？你还嫌没钱买正版，那就把刚刚的钱全部拿去找道上的兄弟买手枪，蒙着脸打劫电玩店！

愚人节，你被骗了吗？

杜逊：虽然是午夜了，有件事一定要向小编们抗议一下。首先要表达一下174期愚人节特别企划的创意，真太绝了。然后问题就来了，就是因为太有趣了，直到最后我才知道上面都是些假消息，而就在我发现真相的5分钟前，我拨通了一个非常猥琐的室友的电话，告诉他实况要出新作了，叫《WOMEN ELEVEN》……电话那头估计兴奋得休克了……先是一阵狂叫，然后就没有一点声音了。我想问，如果我以吓死人罪被逮捕，要不要叫个小编和我一起去跟警察叔叔聊聊？ v-v

我仍在逃中，行踪尚未明了。

dza_283288183：当我拿到174期UCG的时候看见Wii遭破解，我高兴极了，因为我要买Wii。我回到家后便把UCG随便放在桌子上，然后就出去了，当我回家时，我老妈就说："你的Wii梦不要想了。"我顿时无语……

然后她打开UCG的47和49页，给我说："你要买的这个游戏机太危险了，也有一些不适合你玩的游戏，这样会影响你的成长……"这时我说什么她都听不进去了。

我说D·S啊，D·S，你愚人节说什么不好，非要说什么Wii杀死人。可恶的D·S，还我的Wii来。建议编辑部的人抓住D·S后，先把他活埋15分钟，再拖出来枪毙5分钟，这样才能解除我心头之恨。

小编寄语

努力工作，拼命玩！

Editor's BBS



★突然发现自己是一个很容易被天气左右情绪的人，阳光明媚的清晨和阴云密布的午后带给自己的总是两种截然不同的心境，怎么突然说起这么感性的话？这很显然不是我的风格啊……Orz

☆没想到当初对《银河游侠》又爱又恨的晴天居然在拿到"导演剪辑版"后又一次疯狂地投入到了游戏当中，而经过改良的游戏系统也省去了很多繁琐的操作，战斗起来比之前爽快很多。最最吸引自己的还是新增的众多要素，看来要完美它又要耗去上百个小时了，我就慢慢折腾吧。^0^

★截稿后已经和众好友相约去香港一游，这也是得知某好友即将离开后的最后一次"集体活动"，虽然以后大家会分隔两地，但有了网络这个便利的工具仍然能够轻松地交流，在这里也默默祝福他今后的人生一片坦途，有空一定要杀到他的家乡去玩玩，对于最喜欢坐车的晴天来说，12个小时的车程简直就是小CASE。

☆D·S最近在《怪物猎人 携带版 2nd》中的"惊人发现"的确是把晴天给雷到了(—_—b)，在帮他刷出了"雌火龙の逆鳞"、"雪狮子の锐牙"等怨念物之后，不知道下次的目标又是啥呢？



本期主题：开心并无杂着

1.因为新栏目"游戏进行时"的缘故，找到了最近所有NDS和PSP上的二三线游戏回去玩。譬如画面回到了GBA时代的《龙樱DS》；游戏方式奇傻无比的《死亡笔记》，虽然又体验到了"看烂片、打烂游戏"的独有快感，但是这么下去我就要变成二三线王了……

2.经常去的一家健身房里，有一台脚踏车，每次我使用的时候都要把车座放到最低，力量调节到2，蹬上十多分钟弄得气喘吁吁。但是第二天再去健身房的时候，就会发现车座已经变成最高，力量调到了8，时间在30分钟左右……真是打击人哪T_T

3.最近在levelup.cn开了blog，虽然经常更新有点累，但是每天都能看到留言还是觉得很开心—v—!



Ⅰ有一位叫李伟男的忠实读者，发来了一份《游戏·人》第22辑的错字"精选"，找碴挑错时用语辛辣，看得我是面红耳赤。尽管《游戏·人》文字量很大，但也不能成为犯错的理由，因我们的失误而给读者朋友们带来了阅读上的不便，我们感到万分抱歉。希望各位朋友能继续监督我们的工作，指出不足。

Ⅱ说到阅读，现如今的网络异常发达，无论是小说还是漫画，都有电子版，但我还是喜欢传统的阅读感觉，就是捧着书，坐在椅子上或半躺在床上的那种。纸张的触感和铅字的质感并不是电脑显示器的工业设计所能替代的。

Ⅲ当然，对于阅读的个人感受可能与自己的生活方式有关。每天差不多有一半时间对着电脑、电视或小小的液晶屏幕。当你询问身边那么忙忙碌碌的人，上一次看书(并不是翻报纸或杂志)是什么时候，他们可能会一脸茫然。

Ⅳ[胜娘语录175]胜娘加班回家，看上去疲惫不堪，我说："要不今天咱们就不做饭了。"她没精打采地说："好……好的。你去超市买点馄饨，我们下饺子吃！"看来她是真累了。



▶这是《变形金刚》里的擎天柱大哥？这再创作有点玩过了，还是给我老造型吧。



□最近一段时间是今年以来最忙碌的一段日子，光是翻译各种视频就累计有接近两个小时，这意味着我在一周时间里差不多翻译了一部电影。等这阵子忙过去了要犒劳一下自己，计划是去香港观赏在大陆看不到的《300》!

△现在的厂商啊，完全是把消费者当傻子在耍。索爱M608C当初号称商务手机，死活不配摄像头，任当时用户百般责骂我自岿然不动，时间一长，大家也就接受了这个所谓"商务手机不需要摄像头"的理念，然后这时索爱就推出M618C，除了外形稍作变化之外，其他几乎和M608C一模一样，但是这次多了摄像头，而且是两个……(此处略去若干字)

○等大家看到这期杂志的时候，《越狱》第二季也已经结束了，虽然在写下这段文字的时候还没有看到最后一集，但是和《24》一样，编剧已经有些累了，要知道这才是《越狱》的第二季啊！现在对美剧的期待只有4月23日《英雄》的续播了，其他的……爱咋咋地吧……

×借用博客上7up网友的一句留言："工作，就是这样！苦点，累点，没有关系，关键是开不开心！苦了，有人理解你，甜了！累了，有人认同你，爽了！苦了，累了，一切都被人无视了，那就是扯淡了！呵呵！"



▶拿PS3+《VF5》原装摇杆用32寸三星液晶彩电在玩……在玩……在玩PS版的《吞食天地Ⅱ》！本期的"最暴殄天物奖"就颁发给他们了！



外出办事，在车上又跟朋友讨论了一次关于结婚生子的问题。他认为孩子带来的快乐要远大于麻烦，如果条件允许，但生无妨。我最近刚好看了一本讲人类繁衍策略的书，从生物学的角度来说，生孩子带来的优势肯定大于不生孩子，这是生物继续繁衍的必要条件。不过现代世界好像把这些优势都模糊了，如果想要你的孩子有先天的竞争优势，孩子的出身就变得很重要；生得多，你可能养不活，而且每个孩子得到的平均资源也会变少；当你的生活水平远低于平均水平时，生孩子会拖累社会和经济发展。不过，这都是一些浅显的道理，那本书的精彩之处在于很圆满的解释了"为什么有时我们身处于幸福美满的家庭中，却仍然会产生令人难以置信的冲动想要发生婚外情？"这个问题。对于该问题，朋友的反应是"呵呵……(后略1000字)"。我的观点是：我相信书中的"科学解释"，哈哈。

▲D·S近日玩《MHP2》已经到了走火入魔的境界，那台PSP不管是上班前还是吃饭后从来没有离开过他的双手。"怪物猎人烧烤委员会"这个新兴组织的第一次活动也是由D·S一手促成的，包间内的九名猎人手持九台颜色不一的PSP联机(其实主要目的是来吃烤肉的)是何等壮观的场面呀，还好我们之前担心的D·S在点菜时会脱口而出来盘"火龙的尻尾"的场面没有出现。

▲一日与家中的朋友聊天时候得知她想投资股票试试自己的经济学是不是学有所成，结果第二天下午收到了她的一条短信——赔了六百了，还好我只买了五千块钱的。我只想说，一天就赔了十分之一，您太有才了……





★《无双大蛇》的最强武器虽然是随机取得的，但是79个人的工作量着实大得可怕，所以做完攻略的确感到累了。不知未来的X360版推出之后，自己还有没有力气去拿那1000点成就。

★肖邦团长——6月14日！这是本人目前最期待的X360游戏之一，不过从剧情来看游戏的流程应该很短。和邪魔天使闲聊时谈到这个话题，发现他也有这个感觉。“难道会是又一个《风雨传说》？”我正这么想，邪魔天使便打断了我：“至少这个游戏的画面、音乐、系统是没有问题的！”(说句题外话，如果你能明白这“肖邦团长”是什么意思，你才能算是一个ACG迷。)

★我有写日记的习惯——应该说我经常有日记的习惯。闲来无事时翻日记，发现自己每年3月居然都写过日记。从日记中我感觉到每年3月的确是游戏玩家最幸福的时候。因为它不但是丰收的季节(有大量新作发售)，而且是播种的季节(有大量新作公布)。



★这期做完之后会和朋友一起去爬山！犹记得两年前和胜负师夫妻以及诸多同事一起爬山的那回，准备不足的本人爬到一半时便已上气不接下气，最后灰溜溜地从另一条路下了山，简直是奇耻大辱。之后便非常注意了，这次定然要一雪前耻！(回顾四周，还好这次没有任何同事一起去，不用担心被人揭老底，HAHAHAHA……)

◀觉得做得很好的一个模型，其名为“命运的瞬间”。不过当我看到9800日元的定价时当真有“命运的瞬间”的感觉。



〓新狩猎日记一：看了晴天上次在研究中推荐的“投机取巧搬火药岩大法”后急忙去尝试，结果不小心在火山8区引出了炎妃龙，被秒杀后又不小心存了档……于是，现在我每次都只能一边躲着炎妃龙一边搬火药岩了。T_T

〓新狩猎日记二：“千钧一发”纪录再次被更新——打倒老山蟹时离任务截止时间仅剩3秒！-v-b

〓新狩猎日记三：随着游戏时间不断深入，陆续有惊奇的“发现”：逃跑状态下按翻滚居然是有无敌效果的飞扑！(70小时)武器上居然也有凹槽！(80小时)在门口按△居然能直接瞬移到其他地点！(90小时)天啊，不知100小时后我还能有什么史诗般的发现。－ －+(晴天&火云：……)

〓新狩猎日记四：干掉六个雪狮子才打出一个锐牙，终于切身体会到了晴天的“锐牙怨念论”。－ －#

〓新狩猎日记五：据悉下期《模魂志》(vol.8)上将有《怪物猎人》专题企划，超萌期待中！\^O^/



▶怨念……都是怨念……



★对于16来说，游戏淡季依然在继续。虽然杂志上的东西少了，但更多的“里工作”已经压得16快那啥了，这里只想感叹——幸好现在是淡季。

★真的是岁月不饶人，原本以为自己还算年轻的16，现如今已经开始被新人叫“16叔”了……

★虽然对电影并不感冒，但16一直都在关注《变形金刚》。最开始令人难以置信的是机体设定与我们印象中的形象差距太大了。不过很快16又再一次张大了嘴，因为这些怪异的机体不仅真的能够实现完全变形更已经被玩具厂商“具现化”摆上货架！不知这次的标志还能不能摩擦变色？



◀预告片中的那架直升机，不仅造型忠实于原设定，更可以完全变形！



※ 先讨论下天气问题，感谢老天终于转暖了，接下来只希望倒春寒来得不要太猛烈就好。

※ NDSL的《心跳回忆GS》真是好游戏，不仅没有对CG和语音进行缩水处理，而且增加了人物增加了CG增加了触摸帅哥的功能，顺便还降低了游戏难度，我只能说——Konami你太有才了！

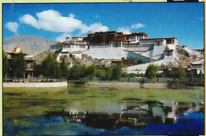
※ 某日闲得发疯去了趟拓展，得到的结论如下：自己体力已经大不如前了；现在的训练越来越专业了；臭氧越来越稀薄了，因为紫外线实在太强；没事还是别发这种疯比较好……

※ 韩少终于打算正式与郭小四相约2007了，从“我是夫他是妻”开始，韩同学真是越来越剽悍了。



◆NBGI的《找碴博物馆2》真有意思，前作就很吸引我，无事的时候随便找找碴，划上几笔轻松一下头脑，不愧是“负解”的游戏。

◆一个好友发来了一张他在嵩山少林的一张照片，忽然发觉自己已经好久没有去旅游过了。曾经和同学商量过去一次西藏，去看看这个神秘而有文化底蕴的地方，现在回想起来不知道要到什么时候才能实现这个计划了。



◆可惜不是你陪我到最后/曾一起走却走失那路口/感谢那是你牵过我的手/还能感受那温柔



◆春节和泰坦一起泡温泉的时候，聊着聊着就说到我想换手机上，在泰坦的一番鼓动下，从温泉关，哦不，从温泉(最近想看《300》都想疯了)回来就去买了一部号称世界最薄翻盖手机的三星D838，果然华丽！薄得简直让人怀疑是不是稍稍一用力就折断了……不过这种兴奋其实只保持了一晚上，第二天，这部手机待机时间短的问题就暴露出来了，并且，最让自己无法忍受的是那个按下去毫无手感的键盘，我的妈呀，用行话来说，“打击感太差！”于是在第三天就把D838退掉，换回了自己原来的那个只能用扬声器接打电话的老爷机。

但总是用扬声器接电话也不是个办法，每次接电话感觉都好像是在暗示一旁的人“快竖起耳朵仔细听我在说什么啊……”终于，另一个重要人士给我指点了迷津，让我迷途知返，回头是岸，Nokia的7390虽然并没有在国内正式发售，但真的可以说是一部好机器！最重要的是无论机器外型还是操作习惯都和我之前的那部Nokia 6170一样！这其实才是我一直想要的啊！这真是应了那句话：最好的不一定适合自己，适合自己的才是最好的。

◆表姐经过十月怀胎，顺利生下一对男双胞胎！真是有福气！现在大家都是独生子女，如果在自己成长的过程中一直都有同龄人陪伴，我想人生一定会更加精彩纷呈吧！前几天去看他们，那手小的……真的就和洋娃娃一样啊……我这个当舅舅的当然要好好祝福这对小宝贝啦！(照片就是用7390拍的)



栏目主持 多边形

360全方位

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



相信不少X360玩家应该在“LIVE Marketplace”上买过游戏、图片包或者主题包之类的东西，金额一般都不高，几十元到一百来元，可能是通过点卡，也可能是信用卡直接付款。不知道大家注意到没有，在你的账户下只要使用过信用卡，那么X360就会自动存储下你的信用卡信息，下次购买直接点击付款就可以了，连确认都不用。虽然方便，但仔细一想，危险性还是很大的，假如你的帐户被盗用了，后果不堪设想。

编辑360日记

黑客网球

这期在负责《VR网球3》，可能原本对这个游戏期待过高，结果深入之后却发现游戏令人兴奋的地方很肤浅，最具卖点的“世界巡回赛模式”到后期就有些令人烦躁了，特别是“网球学院”EXPERT难度的一些考试简直是不讲道理，而将男女选手分开培养的设定也有骗取游戏时间的嫌疑。SEGA似乎依然没有摆脱制作街机游戏的习惯，总是那种“上手超简单，后期超困难”的路子，前期的比赛对手弱智到FC级别的AI，后期又是强到令人发指，怎么打都能打死你，让人又爱又恨。

不过X360版独有的LIVE对战功能倒是一大亮点，得益于LIVE成熟的网络系统，本作的网络对战几乎完美，游戏这东西还是要和活生生的人在一起玩才过瘾，不过有一晚碰见网络LAG，比赛延迟造成的情况就是我打过去的球，停在对方底线不动，等对方跑过来打，就像《黑客帝国》里面尼奥所使的能力一样。不过PS3玩家肯定对这一点十分不爽，怪不得别人，只怪索尼自己的网络建设太不到位了。

玩到后来，最大的感受就是，要是Wii的网球能有这种画面，再加上Wii的操作，也许那才是接近完美的网球游戏吧……

［文：多边形　插图：大魔王］



360大事记



X360 精英版正式发表
《横行霸道IV》首部预告片公开
《皇牌空战 6》登陆 X360

微软公司于美国当地时间3月27日正式发表了X360主机的强化版“Xbox 360 精英版(Xbox 360 Elite）”。新版X360主机将于2007年4月29日在北美上市，售价为479.99美元。主机搭载120GB硬盘，附带HDMI端子、无线手柄、D端子线、LAN连接线、耳麦、AC变压器，以上配件全部为黑色。(有关精英版的详细消息请查阅本期杂志的“新闻情报站”）

●近一个月的倒计时终于结束，次世代大作《横行霸道IV》的官方影像终于公开。Rockstar Games公司开发的PS3、X360大作《横行霸道IV》将于2007年10月16日在北美发售，10月19日登陆欧洲。《横行霸道IV》X360版的玩家将可以通过Xbox LIVE网络获得绝对独占的游戏内容。微软方面强调，通过Xbox LIVE，《横行霸道IV》的游戏性将得到进一步的拓展，玩家将获得更多新鲜且独有的游戏乐趣。

●NBGI公司正式宣布，X360新作《皇牌空战6 解放之战火(ACE COMBAT 6 Fire of Liberation)》将于2007年发售，售价未定。NBGI公司目前尚未透露关于本作PS3版的信息。本作将继承“《皇牌空战》系列”以简单的操作提供玩家战斗机驾驶体验的特征，并将最大限度的运用次世代主机的机能，另外本作将有最多6个作战单位同时进行，玩家将可以首次体验到大规模空战的乐趣。同时本作还将是“《皇牌空战》系列”首款支持网络多人联机对战、协力游戏的作品，通过Xbox LIVE玩家还能够下载众多追加要素。玩家的游戏成绩还能够在全球排行榜中体现，成为世界一流的皇牌飞行员不再是梦想。

●微软公司宣布，百万人气大作《战争机器》的全球在线竞赛将于2007年4月9日开始。比赛将在Xbox LIVE的Warzone中进行，此次比赛面向包括中国香港、中国台湾、日本等24个国家和地区召开。前11位选手将参加在捷克首都布拉格进行的总决赛，而12名至25名的玩家将获得微软赠送的X360主机和软件套装。另外，每个国家的前4位选手还将直接晋级世界游戏大赛“World Cyber Games 2007”的各国预选赛。

●3月初的时候，美国地区相继发生了数起Xbox LIVE玩家账户和信用卡遭非法使用的案件，微软官方随后对外界表示正在对一系列与Xbox LIVE Marketplace相关的欺诈行为展开调查。不久，微软官方公布了调查结果，并表示Xbox LIVE的安全系统不存在任何漏洞，但同时提醒玩家谨慎保管个人注册信息。Xbox LIVE市场运营部总经理艾隆·格林伯格(Aaron Greenberg)对媒体公开表示：“尽管最近一个阶段出现了各种报道和传闻，但我们希望在这里向全球所有600万用户承诺，微软在经过一系列谨慎周密的调查后，没有找到任何有关Live网络服务系统和Bungie.net出现安全问题的确切证据。我们在调查过程中确实发现了极少数恶意用户试图盗取不知情玩家账户和密码，并用来购买Xbox LIVE点数的非法行为。”但Greenberg同时澄清，这些非法行为已经被证实并非出自安全隐患，也非微软方面擅自向外泄露，他说：“因此我们想借这个机会提醒广大用户，切勿将自己的帐户等个人资料透露给不熟悉的人。”



X360将全力支持蓝光BD
英国X360故障率高达59.15%
日本《战争机器》宣传片遭遇恶评

360八卦

微软Xbox英国地区负责人内尔·汤普森(Neil Thompson)近日在接受英国BBC新闻台采访时公开表示，如果BD能够比HD DVD取得更显著的成功，那么微软也会以X360进行全力支持。汤普森对BBC的记者表示："不管最终哪种存储格式取得了胜利，我们都能拿出相应的解决方案。但现在争论的焦点集中在你是否能够接受为了观看BD电影而心甘情愿地多掏出额外的一笔钱来，在这个问题上，我们想把选择权留给消费者。"众所周知，微软是目前HD DVD业务的主要支持者之一，而X360的外置HD DVD播放器也是目前市面上最便宜的具备HD DVD播放功能的产品。微软正是不愿意无条件支持索尼的BD技术推广而公开支持HD DVD，但也曾几次强调，次世代存储格式的斗争并不是微软和X360业务所最关注的，这一点从微软至今依然没有推出任何以HD DVD为存储载体的X360游戏软件上就可见一斑。近来有报道指出，BD在北美和欧洲的发展情形要明显好于HD DVD，部分地区BD和HD DVD的销量比甚至超过了2:1。外界普遍认为，如果BD的优势日益明显的话，微软抛弃HD转而选择BD的可能性依然很大。

●Capcom公司前不久宣布原本由PS3独占的动作游戏《鬼泣4》将登陆X360平台，为此国外玩家在Capcom公司美国官方论坛中询问了已经登陆X360平台的《丧尸围城》和《失落的星球 极点危机》两款大作会不会和《鬼泣4》一样有登陆其他平台的计划。Capcom美国分公司的Christian Svensson给出了明确的答复："《丧尸围城》和《失落的星球 极点危机》将不会登陆PS3或Wii。"但是对于独占的理由他表示由于与微软公司之间签有保密协议因此无法公开说明。

●英国一本杂志日前针对X360主机的故障率进行了一次调查。参与此次调查的2181人中，有891人(40.85%)的X360主机没有出现过问题，825人(37.83%)的X360主机出现过一次问题，另有465人(21.32%)的X360主机出现过2次甚至2次以上的问题。也就是说有参加调查的2181人中有1290人的主机出现过问题，占到总数的59.15%。而所有参加调查的消费者中有915人是于2006年一月以前购入X360主机的，而这些主机中的65.94%(603台)出现了质量问题。大概这正是微软承诺为2006年以前购入的X360主机进行免费维修的原因。

●微软日本分社邀请日本人气女星齐藤友以乃所拍摄的《战争机器》宣传片在美国微软总部遭到恶评，一位微软员工评价道："如此奇怪的东西是继Don Hertzfeldt的《Rejected》(注：一部遭受恶评的动画电影短片)之后第一次看到。"另外，美国论坛中对于这则影像的恶评也不绝于耳，有的说这是在亵渎《战争机器》，还有的说这简直是愚蠢至极。这段影像可以在这个地址看到。(http://www.youtube.com/watch?v=ATIZ3rkiza4)

360拍案

Made in China!
《光环3》传奇版头盔在东莞制造

即将于今年年底推出的X360大作《光环3》是微软今年最具杀伤力的一款游戏作品，而以斯巴达战士头盔模型为卖点的《光环3》传奇版，虽然官方售价高达129.99美元，但依然令无数狂热爱好者心驰神往。但恐怕并没有人清楚，这些精致的头盔模型其实全部是在中国广东省的东莞市生产的。

根据Bungie官方的介绍，这项生产计划已经开始了近两年的时间，包括外包装和模型在内的所有的生产工作都是在东莞进行的。生产线上的这些工人(大部分为女性)，每天要面对着铸模车间几乎令人眩晕的流水线马不停蹄地工作。这些工人每周平均工作六天以上，每周要生产出大约36000个头盔模型，平均每天6000个，每个小时也有300个左右，而且这还不是生产高峰期时的工作量。



▲传奇版的《光环3》售价接近1000元人民币，不知道国内的狂热FANS会不会出手呢？



360成就犯

啥是成就？

微软的成就系统，目前正使得数百万X360玩家为之疯狂。成就在英语中是achievement，在日语中则被写作实绩。简单地说，每个X360都有1000点成就，每个Xbox LIVE ARCADE游戏都有200点成就。只要玩家达成特定条件，就可以解开对应的成就从而获得成就点数。

对于喜欢去论坛灌水的网民来说，成就就和那些论坛积分一样，用《少林足球》里的话来说"那都是虚名，像浮云一样"。最早采用这个系统的微软也没想好这个设定有什么用，但现在微软已经越来越意识到它的好处，并且从某种意义上来说，成就系统正在无形中改变着玩家的游戏方式。

现在微软已经在开展成就换实惠的活动，无论金银会员都可以参加。第一阶段的活动已经结束，在限定时间内拿到1000点成就的玩家已经拿到了自己的奖励。目前第二阶段的活动正在展开，只要在4月22日之前拿到1500点成就的玩家同样可以获得微软的奖励。据说这个活动将分不同的阶段，持续性地开展下去，相信对玩家的游戏热情是一种不小的鼓励。

尽管上面的奖品只是几个付费下载的游戏，但毕竟已经迈出了坚实的一步。第二批的奖品中还包括微软点数、纪念T恤衫等，相信后面的奖品会越来越丰富，各路玩家好手就尽管拿出你们的真本事吧！别忘了之前要去www.xbox.com注册哦！



育碧这款根据同名电影改编的游戏在两年前看来还算过得去，不过现在肯定已经完全不入玩家的法眼了。但它可是诸位"成就犯"心目中的神作，因为这个游戏的成就异常好拿，只要将游戏通关一遍就可以拿到全部1000点成就！而且我们甚至可以使用秘技来达成这一目标！(具体方法参见本期新栏目"游戏进行时"的"火热秘技"版块。)但需要注意的是不能随便使用更改武器的秘技，不然到游戏后期会出现游戏无法进行的BUG。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2007年4月1日～2007年5月31日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2007年04月01日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	773.42元人民币
100日元	6.55元人民币
100欧元	1030.68元人民币
100港币	98.99元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

四月依然是个游戏丰收的月份，各个机种也都有值得我们期待的作品。从PS2移植到X360的《吉他英雄 II》这个在欧美最为火爆的音乐游戏对于喜爱音乐游戏的X360玩家无疑是一份大礼。SIMPLE2000系列的新作品《猫村的居民们～哈巴狗代官的恶行～》看来是一款轻松的恶搞作品，对恶代官这个题材感兴趣的玩家到时不妨一试。当然Capcom的《逆转裁判 4》也是近期NDS不可错过的作品，到时"异议阿里"的喊声又要响彻编辑部了……

火影忍者 疾风传 终极觉醒 04.05

推荐度 B | PS2 ACT | NBGI | 6800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A

如果你是《火影忍者》的铁杆FANS，那么这款作为系列最新的《火影忍者 疾风传 究极觉醒》绝对是不容错过的大餐！经过两年半修业的主人公漩涡鸣人所面对的新挑战将会成为本作的重点收录对象。而作为鸣人的伙伴的其他角色的原创剧情将在"Master模式"中出现。原作剧情的故事模式、新的敌人和事件、穿插在剧情间歇中的各种有趣的迷你游戏，这一切都等待着我们去探索和挑战，想跟随鸣人去进行新的冒险吗？牢牢锁定这款《火影忍者 疾风传 终极觉醒》，就是现在！





机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版 04.05

推荐度 B | PSP ACT | NBGI | 4800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A

在街机和家用机上获得巨大成功的《机动战士高达SEED 连合对扎夫特》很快就要登陆掌机平台了，以人气动画《机动战士高达SEED》为基础，再加上流畅的动作和爽快的打击感，使本作取得了空前的成功。PSP版以一代为基础，对战以2对2的方式进行。游戏最大的特色就是"战力"的概念，这让这款动作游戏还夹杂了一点战略的要素在里面。PSP版对应Wi-Fi，玩家可以进行对战和协力合作，在"协力街机模式"中可以共同合作进行攻关。





PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年4月					
1日	职棒魂 4	ボロ野球スピリッツ 4	Konami	SPG	6980日元
3日	赋法战争	Enchanted Arms	Ubisoft	RPG	59.99美元
19日	超级橡皮鸭	Super Rub-A-Dub	SCEA	ETC	下载
24日	灵异恐惧	F.E.A.R	Vivendi Games	FPS	59.99美元
2007年5月					
1日	Theseis	Theseis	Track 7 Games	AVG	美版未定
1日	计划抵消（暂定）	Project Offset	Offset Software	FPS	美版未定
4日	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	ACT	59.99美元
15日	美国职业棒球大联盟 07	MLB 07：The Show	SCEA	SPG	59.99美元
22日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	59.99美元
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean：At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	59.99美元
22日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	49.99美元
2007年					
春	龙穴	Lair	SCEA	ACT	59.99美元
春	海湾午夜俱乐部	湾岸ミッドナイト	元气	RAC	日版未定
春	怪物王国 未知领域	Monster Kingdom Unknown Realms	SCEJ	A·RPG	日版未定
春	天剑	Heavenly Sword	SCEJ	ACT	日版未定
春	审判之眼	The Eye of Judgment	SCEJ	TAB	日版未定

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年4月					
1日	热导追踪	Heatseeker	Codemasters	SLG	29.99美元
1日	职棒魂 4	プロ野球スピリッツ 4	Konami	SPG	6980日元
5日	火影忍者 疾风传 终极觉醒	NARUTO-ナルト-疾風伝 ナルティメットアクセル	NBGI	ACT	6800日元
5日	热血职业棒球场 2007	プロ野球 热スタ 2007	NBGI	SPG	6800日元
12日	格林魔书	グリムグリモア	日本一Software	RTS	6800日元
12日	SIMPLE2000系列 Vol.116 THE 猫村的居民们～哈巴狗代官的恶行～	SIMPLE2000 シリーズ Vol.116 THE ネコ村の人々～パグ代官の悪行～	D3 Publisher	A·AVG	2000日元
12日	分裂细胞 双重间谍	スプリンターセル 二重スパイ	Ubisoft	A·AVG	6800日元
12日	樱兰高校男公关部	樱兰高校ホスト部	Idea Factory	AVG	6800日元
17日	雷电 III	Raiden III	XS Games	STG	19.99美元
19日	女神异闻录 3 FES	ペルソナ 3 フェス	Atlus	RPG	7800日元
19日	格斗之王 Nests篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ篇	SNK Playmore	FTG	4800日元
19日	Fate/stay night[Realta Nua]	Fate/stay night[Realta Nua]	角川书店	AVG	6800日元
26日	魔法老师涅吉！？梦境战略－梦见少女是公主－歌姬版	ネギま！？どりーむたくてぃっく 梦见る乙女はプリンセス 歌姬版	Konami	AVG	5980日元
26日	浪人传奇 心之迷宫	ローグ ハーツ ダンジョン	Compile Heart	RPG	6800日元
26日	SIMPLE2000系列 Vol.117 THE 零战	SIMPLE2000 シリーズ Vol.117 THE 零战	D3 Publisher	STG	2000日元
26日	许嫁	许嫁	AVG	Princessoft	6800日元
26日	宠物狗乐园 花之物语	THE DOG ISLAND ひとつの花の物语	Yukes	AVG	6800日元
26日	艾尔梵迪亚物语	エルヴァンディアストーリー	Spike	S·RPG	6800日元
2007年5月					
4日	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	ACT	39.99美元
15日	怪物史莱克 3	Shrek the Third	Activision	ACT	美版未定
17日	奥丁领域	オーディンスフィア	Atlus	RPG	6980日元
17日	光明之风	シャイニング・ウィンド	SEGA	A·RPG	6980日元
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean：At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	39.99美元
22日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	39.99美元
31日	罪恶装备 XX Accent Core	Guilty Gear XX Accent Core	Arc System Works	FTG	4800日元

PlayStationPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年4月					
3日	波斯王子：宿敌之剑	Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft	ACT	39.99美元
5日	实况棒球携带版 2	実況パワフルプロ野球ポータブル 2	Konami	SPG	4980日元
5日	机动战士高达SEED 连合VS扎夫特 携带版	机动战士ガンダム SEED 連合 VS Z.A.F.T. ポータブル	NBGI	ACT	4800日元
12日	可以玩一生 东大将棋 诘将棋道场	一生游べる 东大将棋 诘将棋道场	每日Communications	TAB	4800日元
16日	上古卷轴之旅：湮灭	The Elder Scrolls Travels：Oblivion	2K Games	RPG	49.99美元
17日	无限试驾	Test Drive Unlimited	Atari	RAC	39.99美元
19日	最终幻想	ファイナルファンタジー	Square Enix	RPG	3800日元
22日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	39.99美元
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean：At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	39.99美元
22日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	39.99美元
25日	Cube	Cube	D3	PUZ	19.99美元
2007年5月					
1日	机密武装 蔓延	Coded Arms：Contagion	Konami	FPS	29.99美元
4日	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	ACT	39.99美元
8日	横冲直撞 76	Driver 76	Ubisoft	ACT	美版未定
10日	最终幻想 战略版 狮子战争	ファイナルファンタジータクティクス 獅子战争	Square Enix	S·RPG	4800日元
15日	怪物史莱克 3	Shrek the Third	Activision	ACT	美版未定
17日	Little Aid 携带版	Little Aid ポータブル	Takuyo	AVG	5800日元
24日	死神 BLEACH～灵魂升温 4～	BLEACH－ヒート・ザ・ソウル 4－	SCEJ	FTG	4980日元
24日	速度与激情 消除器	Juiced Eliminator	THQ	RAC	4800日元
29日	龙与地下城 战略版	Dungeons & Dragons Tactics	SLG	Atari	39.99美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年4月					
3日	吉他英雄 II	Guitar Hero II	RedOctane	MUG	89.99美元
10日	职业垂钓锦标赛	Rapala Tournament Fishing	Activision	SPG	19.99美元
26日	无限试驾	テストドライブ アンリミテッド	Microsoft	RAC	5800日元
26日	彩虹六号 维加斯	レインボーシックス ベガス	Ubisoft	FPS	6800日元
2007年5月					
1日	魔法门之黑暗弥赛亚	Dark Messiah of Might and Magic	Ubisoft	ACT	49.99美元
1日	局外人	The Outsider	Frontier Developments	ACT	49.99美元
1日	雷曼 疯兔危机	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	ETC	49.99美元
4日	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	ACT	49.99美元
8日	命令与征服 3 泰伯利亚之战	Command & Conquer 3 Tiberium Wars	EA	RTS	49.99美元
8日	怪物史莱克 3	Shrek the Third	Activision	ACT	美版未定
15日	飞驰竞速 2	Forza Motorsport 2	Microsoft Game Studios	RAC	59.99美元
15日	怪物也疯狂：市郊争夺战	Monster Madness: Battle for Suburbia	SouthPeak Interactive	ACT	59.99美元
15日	两个世界	Two Worlds	SouthPeak Interactive	RPG	美版未定
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	49.99美元
22日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	49.99美元
24日	NBA街头篮球 主场	NBA ストリート ホームコート	EA	SPG	6800日元
29日	夺命追击	Shadowrun	Microsoft Game Studios	FPS	59.99美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年4月					
3日	波斯王子：宿敌之剑	Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft	ACT	59.99美元
3日	乐高生化战士	Bionicle Heroes	Eidos	ACT	29.99美元
5日	疯狂农场 主角是我、牛	バーンヤード～主役オレ、牛～	THQ	ACT	5800日元
9日	超级纸片马里奥	Super Paper Mario	Nintendo	ACT	49.99美元
19日	摇摇乐园	ふるふるぱーく	Taito	ETC	5800日元
19日	超级纸片马里奥	スーパーペーパーマリオ	Nintendo	ACT	5800日元
26日	Wii轻松头脑教室	Wiiやわらかあたま塾	Nintendo	ETC	4800日元
26日	海贼王 无尽的冒险	ワンピース アンリミテッドア ドベンチャー	NGBI	ATC	6800日元
26日	宠物狗乐园 花之物语	THE DOG ISLAND ひとつの花の物語	Yukes	AVG	6800日元
2007年5月					
1日	龙的传人	Legend of the Dragon	The Game Factory	FTG	49.99美元
4日	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	ACT	49.99美元
14日	致命格斗：末日战场	Mortal Kombat: Armageddon	Midway	FTG	美版未定
15日	怪物史莱克 3	Shrek the Third	Activision	ACT	美版未定
17日	漫画英雄 终极联盟	マーベル アルティメット アライアンス	Inter Channel	ACT	6800日元
17日	名侦探柯南 追忆的幻想	名侦探コナン 追忆の幻想	Marvelous Interactive	ACT	6800日元
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	49.99美元
22日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	49.99美元
29日	马里奥聚会 8	Mario Party 8	Nintendo	ETC	49.99美元
2007年					
春	使命召唤 3	コール・オブ・デューティ 3	Activision	FPS	日版未定
春	滑板高手（暂定）	ダウンヒルジャム（暂定）	Activision	SPG	日版未定
春	勇者斗恶龙 神剑 假面女王与镜之塔	ドラゴン クエストソード 假面の女王と镜の塔	Square Enix	A·RPG	日版未定

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年4月					
5日	真·三国无双DS 斗士之战	真·三国无双DS～ファイターズバトル～	Koei	ACT	4800日元
5日	我的快乐礼仪手册	私のハッピーマナーブック	Taito	ETC	3800日元
5日	名侦探柯南 侦探力训练机	名侦探コナン 侦探力トレーナー	NBGI	ETC	4800日元
12日	逆转裁判 4	逆转裁判 4	Capcom	AVG	4800日元
12日	写入式 般若心经 练习册DS	书き入み式「般若心经」练习帐DS	IE	ETC	3800日元
12日	职场礼仪训练	タイツくん上司が怒りにくいさわやかマナー	Success	ETC	3800日元
12日	四眼天鸡 宇宙最强的队伍	チキン・リトル 宇宙最强のチーム	Buena Vista Games	A·AVG	4800日元
12日	小美人鱼 爱丽儿的海中宝物	リトル・マーメイド アリエルの海のたからもの	Buena Vista Games	AVG	4800日元
12日	马里奥VS大金刚2 迷你大行进!	マリオvs.ドンキーコング2 ミニミニ大行進!	Nintendo	ACT	4800日元
12日	我的里拉熊	わたしのリラックマ	Rocket	ETC	4800日元
19日	七田式右脑锻炼DS 大人的速读训练	右脑锻炼ウノタンDS 七田式 大人の速读トレーニング	Interchannel-Holon	ETC	3800日元
19日	利兹的工作室～奥尔多鲁的炼金术士～	リーズのアトリエ オルドールの炼金术士	Gust	RPG	4800日元
19日	学园爱丽丝 开心伙伴	学园アリス～わくわくハッピー★フレンズ～	Kids Station	AVG	4800日元
19日	亲子娱乐 男孩版	できたよ！ママ。～おとこのこ～	Star Fish	ETC	3800日元
19日	亲子娱乐 女孩版	できたよ！ママ。～おんなのこ～	Star Fish	ETC	3800日元
19日	Wi-Fi对应 全世界众乐乐大全	Wi-Fi对应 世界のだれでもアソビ大全	Nintendo	ETC	3800日元
19日	交响情人梦	のだめカンタービレ	NBGI	MUG	4800日元
26日	真·幸运之星－启程－	真·らき☆つた～旅立ち～	角川书店	AVG	3800日元
26日	最终幻想 XII 亡灵之翼	ファイナルファンタジー XII レヴァナント・ウイング	Square Enix	RPG	4800日元
26日	Gamics Vol.1 横山光辉三国志 第四卷 ～三国鼎立～	GAMICS Vol.1 横山光辉三国志 第四卷 －三国鼎立－	ASNetworks	ETC	3800日元
26日	桃太郎电铁DS－东京＆日本－	桃太郎电铁DS～TOKYO&JAPAN～	Hudson	TAB	4800日元
26日	数独VOW	ナンプレVOW	From Software	PUZ	3800日元
26日	魔法方块	パネルでポン	Nintendo	PUZ	3800日元
2007年5月					
10日	最强 东大将棋DS	最强 东大将棋DS	每日Communications	TAB	4800日元
24日	结界师 乌森妖奇谈	结界师 乌森妖奇谈	NBGI	ACT	4800日元
24日	Gamics Vol.1 横山光辉三国志 第五卷 ～出师表～	GAMICS Vol.1 横山光辉三国志 第四卷 －出师表－	ASNetworks	ETC	3800日元
31日	SD高达G世纪 交叉推进	SDガンダムGジェネレーション クロスドライブ	NBGI	SLG	4800日元

超级纸片马里奥 04.09

推荐度 A | Wii A.RPG | Nintendo | 49.99美元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应



诞生于N64平台的《纸片马里奥》系列”，是由任天堂超人气游戏角色马里奥所衍生出来的一个分支。本作讲述的是碧琦公主再次被绑架，马里奥与路易闻讯赶往库巴城。谁知伯爵奴瓦尔出现，并制造了一个通往异次元空间的入口，库巴与路易都被吸了进去。只剩下独自一人的马里奥在叫做安娜的蝴蝶的帮助下向异次元街道进发。昏倒的碧琦公主终于苏醒，却发现库巴一身新郎装扮站在自己面前，二人竟然要举行结婚仪式，而这场婚礼正是由伯爵一手策划的，他的真正目的究竟是什么？



逆转裁判 4 04.12

推荐度 A | NDS AVG | Capcom | 4800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应



我已经不想赘述自从几年前GBA上的《逆转裁判3》结束之后，这迟来的第4作让人期待了多久，单从“逆转FAN”的期待值来看，都能预想到新作的推出会造成多大的影响。虽然全新的主角让老FANS有些缺乏亲切感，但是成步堂龙一的突然出现以及发生在成步堂身上的故事，仍有效地吸引了众人的好奇心。





从第三作将“心锁”这个系统引入之后，该系列就从纯粹的推理辩护游戏变成了个稍微有点“神棍”的灵异游戏，在本作中也会有相关灵异现象出现，让我们期待它究竟如何表现。

格林魔书 04.12

推荐度 B | PS2 RTS | 日本一Software | 6800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应



本作故事发生在一个类似魔法学院的世界，为了破除神秘的魔导书所带来的诅咒，我们的主人公和蕾踏上了反抗命运的道路。游戏最大的特色除了可以使用“魔法阵”召唤出使魔辅助自己战斗外，可以即时发挥作用的魔法种类也相当丰富，精灵魔法、交灵术、黑魔法、炼金术的相生相克则让游戏的战斗充满了策略性，尤其在与大量敌人交战时，战斗的画面相当华丽。在剧情表现方面，游戏仍然采用了同类游戏中常见的2D静态图片配合台词的形式，以便让玩家仔细欣赏精美的人物造型。



编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻 所思所想与大家分享

本期博客



写在前面 FOREWORD

从没写过博客，也很少看博客，因此在写这篇博客时特地到新浪拜访了韩寒的博客，听说挺有看头，想必能从中学点东西。

韩寒的博客确实很精彩，通篇都是大白话，骂得很畅快、很淋漓、很博客、很网络。不过这里要说的不是这位与我同龄的年轻作家，而是现在很流行的一股浮躁的风气。

前些天与D·S去印厂交印时偶然谈及当日刚公布的《鬼泣4》X360版，我说这事闹大了，网上有人要从网络骂战发展成真人快打了，还有自报家门的：D·S说那算什么，早些年语音聊天室火爆那会儿，他朋友跑聊天室里都快把嗓子骂哑了，看阵势仿佛都动了杀机了。

网络让信息传输的速度变得飞快，却也让人们的耐性与日俱减。国外有个专门形容网络骂战的词汇叫“Flame War”，直观点翻译叫“火焰战争”，挑起事端的言论被称为“Flamebait”（火种），其实把Flame翻译成“肝火”也挺合适，因为这种论战惟一的意义就是让人动肝火，而且越烧越旺。

最近发表 LATEST TOPICS

给希望进入3D动画行业的读者的一些建议
ACE飞行员发表于2007.2B(总第170期)

恐怖情结　你喜欢未知吗？
玛娜发表于2007.3AB(总第171-172期)

游戏三宗“最”是什么吸引了你
晴天发表于2007.4A(总第173期)

快乐是你的也是我的
火云发表于2007.4B(总第174期)



浮躁的80后

星夜发表于
2007.5A(总第175期)

浮躁的游戏心情

最近在看一部很俗的香港武侠电视剧，里面有个与世隔绝的叫做天一谷的地方，族长说：“最近外面世界的戾气很重，飞禽走兽都跑来谷里避难了。”其实最近网络上的戾气也挺重，如果有个天一谷那样的地方，很多人都应该去那里宁神静气一番。网络论坛我其实去得不是很多，不过每次偶然在其中发现一些令人气愤的言论都有一种与大了的感觉，好端端地被影响了心情这又是何苦呢？

其实浮躁的又何止是网络。

这几年来能够让我安安静静地去玩、去通关的游戏越来越少，我开始把更多的时间花在掌机上，因为它可以让我在等待快餐的时间里玩上十来分钟，然后在蹲马桶时再玩上十来分钟；我开始更喜欢《火爆狂飚》、《使命召唤》那种每一秒钟都很火爆的游戏，因为在短短的十几分钟里我可以撞翻几十辆车，干掉上百个敌兵，而在RPG中我可能只是在迷宫里兜了小圈，杀死了几只虫子。前一段时间用PSP重温了一遍《最终幻想Ⅸ》，我承认当初的感觉早已不复存在，现在剩下的是踩地雷遇敌后的烦躁，以及一个多小时没存档而被BOSS干掉时摔机器的冲动，花了三十几个小时总算打到最终BOSS“永恒的暗”时，因为对方几招完全流氓的、无耻的、下流的招式终于将游戏愤然删除，改玩了几局《火爆狂飚：公路霸主》才得以消解郁闷。

身为一名游戏杂志编辑，浮躁是万万要不得的情绪，因为要把一篇攻略做全，必须耐着性子找到各种隐藏要素，经历无数次失败挑战最高难度。基于这个原理，十几年前那个逃课到街机厅里将两只手磨出四个水泡的我更适合当游戏编辑，至少那种精神是我万分怀念却难以寻觅的。

清新的RPG时代

十几年前的我喜欢的是最正统的RPG。有一年春节，我用130元的压岁



钱偷偷买了一张《重装机兵》(那时的译名叫《机甲战士》)，那是第一款让我完全玩到忘乎所以的RPG。NPC的每一句台词、与每一个小杂兵的战斗都让我受用无穷。我还记得在那个游戏里有一个小酒吧，里面有个老爷爷盯着台上跳舞的女孩，老爷爷说：“看小姑娘跳舞对我们这种上了年纪的人真是太刺激了！”……那时的我觉得那由几十个像素构成的图形简直是活生生的生命。

高中时有一段时间喜欢上了画画，画的大多是一些游戏里的场景，在卧室的地上铺一张单开的大纸，趴在地上，照着杂志中的彩色插页临摹，一边听着柔和的轻音乐。那时的我心境比现在清静、脱俗，喜欢听的是高雅的古典音乐，画画时总觉得能融入画中的幻想世界，那种感觉有点像玩RPG，轻松宁静地品味幻想的味道。

我喜欢最俗套的RPG经典设定，喜欢看着成长在村里的小P孩成为拯救世界的英雄，与青梅竹马的小女孩一起环游世界——虽然那只是一个由简单的色块构成的粗陋的世界。

现在我偶尔会通过模拟器重温经典，但在大多数时候都是浅尝辄止。经典是应该只存在于过去的，没有当时的心态，永远无法重温当时的乐趣。

80后的梦想

我曾经数次在小编寄语中提到住处附近的山，那是这个城市里最能让我宁神静气的地方，每次骑着自行车经过时，会闻到一股清新的花香，山脚下偶有三五成群的人们，或在遛狗、或在打情骂俏、或在打羽毛球、放风筝……那是最普通的生活场景，也是我一直向往却无法实现的目标。当初以较高的房租租了附近的房子，就是看中了优雅的环境，还买了对羽毛球拍，每天下班都要打上半小时。不过坚持了不到一星期就把羽毛球拍搁置到房间的角落里了，看片、上网、游戏、写稿的生活流程仍在继续。实际上我所认识的大多数同学都没有朝九晚五的概念，我的女友现在的单位每个月只有两天假，每天工作十小时；还有几个在会计公司工作的同学基本保持每天午夜零点回家，深夜里他们公司的楼下常有大批出租车蹲点。山清水秀的怡静生活是公园大伯们的专利，对于奔波劳碌的年轻人来说是奢侈的。

80后的年轻人是辛劳的一代，我们上大学时刚好赶上学费暴涨，毕业时赶上应届毕业生过剩，找到工作后赶上房价和房租暴涨……某杂志一个名为《快中国》的专题曾让我深有感触，该专题说的是生存压力下现代中国年轻人的浮躁心态，刚刚毕业的80后们个个梦想着一步登天，早日买车买房，并为此而拼命工作、拼命跳槽。我有几个月薪一万以上的同学，每天都在为成为房奴而奔波，几乎没有休息时间，并且几乎都是单身，或者因为脾气原因频繁更换男友/女友；我还有一些工作轻松但月薪不到2000元的同学，平均三个月跳一次槽，终日唉声叹气，经常到网络论坛上骂天、下骂地、中骂空气；而我最羡慕的是一位在法国半工半读的同学，每当打工存下闲钱就到欧洲各国旅行，我记得在她发回来的一张照片里，有一片很大很大的湖泊，湖边是一片很大很大的草原，草原上有一座小小的木屋，远处是一片很高很高的雪山……我还记得，高中时曾经听着《水边的阿狄丽亚》，画过一幅类似的画。



▲住处附近山脚下的草坪。

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：浮躁的80后

【007-3-28 15:04:41 By:玛娜】

我的理想是爱与和平。

RE：浮躁的80后

【2007-3-28 15:08:14 By：Gouki】

共同怀念一下无忧无虑的学生时代的游戏生活吧！

RE：浮躁的80后

【2007-3-28 15:15:51 By：泰坦】

如果是当年会多尝试解决方法。现在可能火了就懒得试了。因为不是工作任务，而且一堆别的事情要处理。



上海 游戏2000
上海 瑞格电玩
上海市徐汇区梅陇路457号
这是门牌，也是名牌！
上海市卢湾区黄陂南路719号
2188元 Wii
2588元 XBOX360
3888元 PS3
1088元 NDSL
凡购NDSL主机者
三个月免费包换，
一年免费保修！
1388元 PSP
凡购PSP主机者
三个月免费包换，
一年免费保修！
蓝龙
上古卷轴
KAMEO
孤岛惊魂
PGR赛车3
200元
150元
Wii游戏软件 250元－350元
PS3游戏软件 300元－400元
贴换 50元－100元
徐汇区
游戏2000(徐汇区徐汇梅陇店)
邮购地址：上海市徐汇区梅陇路457号（近凌云路） 邮编：200237
电话：021－64252807
联系人：李兆中 13918976681
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1733 4166 931
公交线路：50、218、131、957，地铁1号线（锦江乐园站下到本店只需5分钟）
营业时间：10：00－20：30
游戏2000（静安区静安店）
邮购地址：上海市市西静安区凤阳路678号（近南京路、石门二路口） 邮编：200041
电话：021－62182099 62675167
收款人：冷 将 13002128661
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1690 4168 962
持卡人：冷 悉
公交线路：20、112、23、15、21、37、939、41路，地铁1、2号线（石门路站下）火车站到本店只需5分钟
营业时间：10：00－20：30
静安区
卢湾区
瑞格电玩（卢湾店）
地址：上海市卢湾区黄陂南路719号
电话：021－53062481 13816518018
联系人：唐扬捷
MSN：YAYA1979@MSN.COM
QQ：521093329
工行帐号：9558 8010 0116 3248 082
招行帐号：6225 8802 1012 8063
公交线路：109，932，地铁，黄陂南路站下，往新天地方向步行7分钟
营业时间：10：00－20：30
游戏2000（昆山市和鑫加盟店）
地址：江苏省昆山市玉山镇新昆街138号和鑫游戏店
电话：0512－57519020 51307526
传真：0512－57519020
联系人：卞慧
昆山市
经营各类游戏主机及周边配件、北通产品、黑角产品！
上海 胖胖 游戏电玩
本店经营电玩近10年！信誉第一，顾客至上是我们的经营理念，口碑极好。所出售的商品绝不以次充好，假一罚十。另设有专业人员维修。我们以低价交友为目的，遵循薄利多销的原则，让你买得放心，玩得开心。
地址：上海市闸北区彭浦新村闻喜路830号地铁1号线1号出口（2分钟路程）
公交：46、916、912、741、849、722、114、253、722（闻喜路站）地铁一号线均可到达
电话：021－66980122 13816312854
联系人：顾小香 QQ：397815583
淘宝网店：http://shop33385502.tabao.com
双钻信誉
场中路
共和新路
平顺路
闻喜路
本店
北京艺隆聚兴游戏服务中心
本月特价：PSP 超 豪华版
（原瑞明兴隆）
邮购 维修 回收
（PSP1.5豪华版一台＋索尼4G记忆棒＋原装贴膜＋USB线一条＋原装UMD引导盘） 1950元（本月内有效）
面向全国高价回收各种二手游戏机！
PS3 60G 4150元
Wii 1950元
PSP
欧版软降1.5豪华版 1550元
PSP普通版（1.5版） 1370元
其它版本请电询！
50元起PSP游戏 筹价贴换
NDSL 1090元
神游NDSL 价格电询！
NDS烧录卡：
R4烧录卡(免刷机) 195元
Dslink 295元
EZ5(免刷机) 269元
神游GBA-SP（加亮版） 615元
GBA-SP＋750元 贴换 全新NDSL
50元NDS游戏筹价贴换
PSP 2G记忆棒（低速）165元（高速）199元
PSP 4G记忆棒（高速）399元
PStwo 1050元
PS II＋750元 贴换 全新PStwo77000系列主机
PS two主机（双手柄、AV线、电源、8M记忆卡、多款游戏） 1290元
XBOX 360
港版 2650元
台版 2490元
韩版 2590元
PS3正版盘
VR战士5 抵抗人类灭绝 高达无双 山脊7 源氏2 高达 机车风暴 VR网球3
PSII正版盘
战神2
PSP 怪物猎人2 限定版
因版面有限，详情请电询！
二手机专卖区（主机邮费35元，掌机邮费20元）
二手PS2主机39001／30001／30000／30006＋双振动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源 590元
二手PS2主机50001／50002／50006／70007＋双振动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源 730元
二手XBOX主机美版／日版／港版＋双振动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源 750元
二手NGC主机美版／日版＋原装振动手柄＋AV线＋电源＋原装IC 750元
二手GBA－SP主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘） 450元
二手GBA主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘） 320元
二手GBC主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘） 180元
二手NDS主机＋烧录卡 750元
二手DC美版／日版／亚洲版＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋原装振动包＋游戏10款 320元
二手PS主机5501／7501／9002＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款 290元
二手PSone主机美／日／亚版＋屏幕＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款 690／单机350元
二手土星主机美／日／亚版＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款 240元
招聘：面向本市招聘销售人员，年龄：19－23岁，男女不限，精通电脑知识有相关经验者优先。
诚征加盟店
店址及汇款地址：北京市前门西大街123号（宣武门东大街） 邮编：100031
电话：010－66033838 13011179789 收款人：赖伟涛
建行卡号：4367420011600076929
工行卡号：9558 8002 0014 6920 521 持卡人：赖伟涛
乘车路线：地铁：9路、15路、25路、44路、特4路、808路、820路、621路、848路、922路宣武门站下车向东300米路北或地铁和平门站下车向西200米路北（北京急救中心向西100米即到）
车站 本店
宣武门
和平门
加油站
北

Tot.175

X360精英版正式发表！新栏目“游戏进行时”开办！

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

